

# PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar •

www.pcplayer.de

**ENTHÜLLT**

## ANNO 1503

Max Design packt aus!

**AUFERSTEHUNG**

## TOMB RAIDER 5

Lara ist wieder da!

**2 CDs**

**PLUS VOLLVERSION**

**BUNDESLIGA  
MANAGER 98**

**Demos**

- KISS Psycho Circus
- Age of Empires 2 – The Conquerors
- Panzer General 4
- Dino Crisis

**GOLD**



**EXKLUSIV!**

## ZEUS

Nur bei uns: Erste Infos zum Pharo-Nachfolger!

10/2000 Oktober

**DM 9,90**

S 80,- • SFR 9,90 • LFR 240,-  
HFL 12,50 • LIT 14.000,- • bfr 240,-  
DR 2.400,- • pta 1.100,-

**GEWINN!**

**PC IM  
AIRBRUSH-DESIGN  
WERT:**

**5000 DM**



B 9 7 7

**MOORHUHN 2**  
Der Gummiapler  
ist gelandet

**IM TEST:** AoE 2: The Conquerors ■ Heavy Metal F.A.K.K. 2 ■ Sydney 2000  
■ Panzer General: Unternehmen Barbarossa ■ Submarine Titans ■ Cultures  
**IN ARBEIT:** Baldur's Gate 2 ■ Homeworld: Cataclysm ■ Escape from Monkey Island

# Baldur's Gate II

## Schatten von Amn

Zügle Deinen Zorn, spar Deine Kraft  
und leg Deinen Urlaub  
auf Oktober.

BIOWARE  
CORP

Interplay



Besondere Dank an das Team von AMIG

www.bgi.co

# KÜNSTLERPECH

»Das Designen von Spielschachteln ist eine eigene Kunstform.«

**D**ass etliche Hersteller wie Electronic Arts, Eidos oder Take 2 damit liebäugeln, ihre PC-Spiele künftig in schmucklose Einheitsverpackungen zu stopfen, sorgte in der PC-Player-Küchle für Diskussionen. Während unsere »Kulturbeauftragten« die Schönheit auslesener Spielschachteln zu loben wussten, monierten die Pragmatiker den Ist-Zustand: gähnend leere und mit abscheulichen Motiven verunzierte Riesen-Kartons. Letzteres stimmt zwar in vielen Fällen, doch derartige Pappkameraden können ja leicht entsorgt werden. Aber was wird aus den ganzen Spiele-Umhüllungen, die das Prädikat »künstlerisch wertvoll« verdienen? Und dabei reden wir nicht von Dreingaben wie Stoffkarten oder kolorierten Handbüchern, sondern von Verpackungen mit außergewöhnlichen Formaten und originellen Bildmotiven. Denn längst hat sich das Designen von Spielschachteln zu einer eigenen Kunstform entwickelt. Zu schade, dass dies offensichtlich so mancher Firma ziemlich schnuppe ist. Aber vielleicht überdenkt ja der eine oder andere Kulturbanause seine Einstellung noch. Die beste Gelegenheit dazu hätte er jetzt, denn in unserem außergewöhnlichen Special ab

Seite 84 stellen wir Ihnen die originellsten Einfälle der begabtesten »Spiele-Verpackungskünstler« vor.

Einen originellen Einfall hatte übrigens auch unser langjähriger Redakteur **Roland Austinet**. Nachdem er sich in Diensten der PC Player sieben Jahre lang mit Computerspielen beschäftigte, wollte er sich jetzt mal über etwas ganz anderes Gedanken machen: Videospiele. Kurz entschlossen geht er daher nach dieser Ausgabe als frisch gebackter Chefredakteur zu unserem Schwestermagazin Video Games. Die PC Player dankt, gratuliert, wünscht ihm alles Gute und hofft, dass er sein Versprechen nicht vergisst, auch in Zukunft noch den einen oder anderen Artikel für uns zu schreiben.

Unsere allseits beliebte Redaktionsfee **Steffi Kusseler** dagegen kümmert sich ab sofort nur noch um Leserbriefe und Kooperationen, den Job als Redaktionsassistentin hat sie unserem Neuzugang **Angela Fischer** aufgehalst. Dass sich die gebürtige Münchnerin stark für Film und Fantasy interessiert passt ganz gut, denn schließlich bekommt Angela bei uns eine Hauptrolle im täglich aufgeführten Büro-Schocker: »Der Widerspenstigen (Redaktion) Zähmung«.



Roland Austinet

Drei Mal viel Erfolg wünscht  
Das PC-Player-Team



Vorn (v.l.n.r.):  
Jochen Rist, Mar-  
tin Scheuße,  
Steffi Kusseler,  
Stefan Seidel,  
Thomas Warner,  
Damian Knaus,  
Hinten (v.l.n.r.):  
Luc Martin, Joe  
Nettelbeck, Man-  
fred Duy, Angela  
Fischer, Roland  
Austinet, Udo  
Hoffmann.

## SENSATIONELL!



Wader Koeten noch Mühen heben wir geschaut, um die spannendsten Infos zu **Anno 1503** noch ins Heft zu bekommen. Scheuen Sie auf Seite 40

## WUSELFAKTOR 10



Was ist das? Es wuselt, het niedliche kleine Gebäude und kommt aus Deutschland? Nain, es sind nicht »Die Siedler« von Blue Byte, sondern **Cultures** aus dem Hause Funetics. 118

## KULT-GEFLÜGEL



Was ist das? Es flattert, legt Millionen Bürorechner lahm und heisst Schrotflinten? Das Moorhuhn 2 steht zum Download bereit. Unser Jagdbericht folgt auf Seite 134

## VOLLVERSION!



Was ist das? Es kommt aus Deutschland, beschäftigt sich mit Fußball und liegt als Vollversion dem Heft bei? Der Bundeslige Manager 98 Gold!



**PCPLAYER**

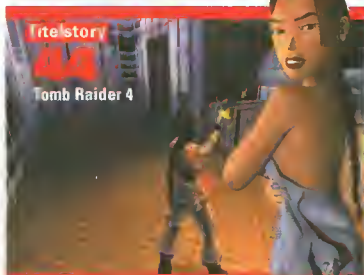
PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

**PC GAMER**

DEUTSCHLAND • USA • ENGLAND • FRANKREICH • ITALIEN • HOLLAND • POLAND



# INHALT



Titelstory

44

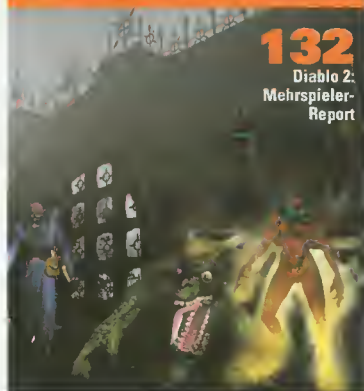
Tomb Raider 4



Titelstory

40

Anno 1503



132

Diablo 2:  
Mehrspieler-  
Report



51

Titelstory

## Zeus

Caesar 3, Pharoa – jetzt sind die griechischen Götter an der Reihe. Exklusiv berichten wir über Impressions neuen Strategie-Knüller.

### NEWS

- 20 WETTBEWERB: LARA-CROFT COMIC
- 20 WETTBEWERB: SYONEY 2000
- 24 OEMONWORLD 2
- 21 MS TRAIN SIMULATOR
- 20 PRO RALLY 2001
- 21 STERNENFAHRER VON CATAN, OIE
- 23 WERNER ASPHALTBRENNER

### PREVIEWS

- 40 ANNO 1503 **Titelstory**
- 62 BALOUR'S GATE 2
- 48 BATTLE ISLE: DARK SPACE
- 56 CALL TO POWER 2
- 58 COLD BLOOD
- 80 CELTA FORCE: LANO WARRIOR
- 68 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
- 76 HOMEWORLD: CATAclysm
- 50 KICKER 2
- 64 LINKS LS 2001
- 77 MOON PROJECT
- 46 RESIDENT EVIL 3
- 60 STAR TREK: NEW WORLDS
- 66 TECHNO MAGE

- 44 TOMB RAOER: OIE CHRONIK **Titelstory**
- 74 WIZARDS & WARRIORS
- 51 ZEUS **Titelstory**

### HARDWARE

- 183 HARDWARE-ANLAUF
- 184 HARDWARE-NEWS
- 186 KAUFEMPFEHLUNGEN
- 188 KURZTESTS
- 189 KURZTESTS
- 190 SYSTEMVERGLEICH
- 194 MP3-PLAYER
- 196 WINDOWS MILLENNIUM EDITION
- 200 TECHNIK TREFF
- 202 LAN-PLAYER

190  
System-  
vergleich







## RUBRIKEN

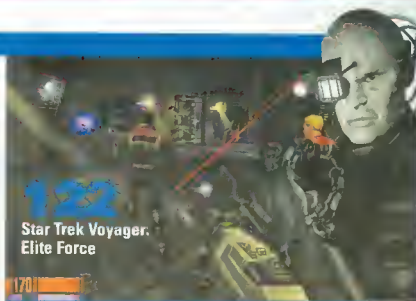
- 209 BIZARRE ANWENDUNG
- 35 BUG REPORT
- 8 CD-ROM-INHALT
- 3 EDITORIAL
- 180 FAX-TIPPSABRUF
- 204 FETISCH
  - GAME-WALLPAPERS
  - DIABLO-BRETTSPIEL
- 214 FINALE
- 148 HALL OF FAME
- 32 HITPARADEN
- 24 IMPRESSUM
- 143 INSERENTENVERZEICHNIS
- 26 KREUZWORTRÄTSEL:
  - AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN
- 210 LESERBRIEF
- 30 NACHSPIEL: STAR TREK
  - ARMADA
- 33 PC PLAYER GRUFT
- 142 TDP DER FLDP
- 31 RELEASE-LISTE
- 93 SD WERTEN WIR
- 208 SURFBRETT
- 92 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 144 SPARSCHWEIN
- 142 SPIELE-KAUFEMPFEHLUNGEN
- 28 UNTER UNS
- 213 VDRSCHAU

## SPIELETESTS

- 106 AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
- 114 ALCHEMIST, THE
- 121 BANG! GUNSHIP ELITE
- 127 BEACH HEAD 2000
- 118 CULTURES
- 94 DEEP FIGHTER
- 136 DRAGONFIRE
- 114 HANDKERCHIEF
- 100 HEAVY METAL F.A.K.K. 2
- 108 IMPERIUM DER AMEISEN
- 126 JAGDVORHANG 44
- 114 KA'DDD
- 112 MIND ROVER
- 134 MDDRHUHN 2 **Titelstory**
- 108 PANZER GENERAL
  - UNTERNEHMEN
  - BARBAROSSA
- 135 RACHE DER SUMPFVÖGEL, ADD-DN
- 126 ROAD WARS
- 140 ROLLERCASTER TYCDDN:
  - LDDPY LANDSCAPES
- 97 SEARCH & RESCUE 2
- 122 STAR TREK VENTURER:
  - ELITE FORCE
- 130 SUBMARINE TITANS
- 110 SYDNEY 2000
- 137 TUSKEGEE FIGHTERS
- 114 TYRIAN 2000
- 98 VAMPIRE: REDEMPTION
  - VERSION 1.1
- 138 VENEZIA
- 141 VIRTUAL SAILOR
- 135 WUMBDS ADVENTURE

## SPECIALS

- 36 DIABLO 2: MEHRSPIELER-REPORT
- 84 SPIELE-VERPACKUNGEN



Star Trek Voyager:  
Elite Force



100  
Heavy Metal  
F.A.K.K. 2



106  
Age of Empires 2:  
The Conquerors

## PLAYER'S GUIDE

Warlords: Battlery  
158

Daus Ex 180

Icewind Dale  
158

Mystic Circus  
170

170

**Tipps & Tricks**  
169, 177  
Fax-Polling  
180

# „Legale



Fast wie Weihnachten  
preislich bester



Völker

COMMANDER  
HINTER FEINDLICHEN LINIEN

„Die drei Titelenese (Play- & Electron) Arts  
und ihre Spiele zeigen mit der besten Folge der  
Play-the-Games-Spielsammlung eine neue Qualitäts-Maßstäbe.“

„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei –  
eindeutig die bestmögliche wertigste Compilation,

die jemals erschienen ist.“

von 1990 bis 2000

Powered by

SAT.1



# Drogen!"

OMEGA  
RAIDER III  
ADVENTURES OF LARA CROFT

POPULAR  
THE BEGINNING



EA

INFOGRADES

EIDOS  
www.eidos.com



PCPLAYER

## CD INHALT

Vier hochklassige Demoverversionen warten diesen Monat darauf, von Ihnen installiert zu werden. Dazu gibt's wie gewohnt jede Menge Videos.

### CD A

**Demos:**  
(befinden sich im Verzeichnis 'DEMOS')  
KISS: Psycho Circus  
Age of Empires 2 – The Conquerors

**Videos**  
(befinden sich im Verzeichnis 'VIDEOS')  
Multimedia Leserbrief  
Outtakes der Leserbrief  
Test-Player: Age of Empires 2 – The Conquerors  
Test-Player: Grand Prix 3  
Test-Player: Heavy Metal F.A.K.K. 2  
Test-Player: Star Trek Voyager – Elite Force  
Preview-Player: Baldur's Gate 2  
Preview-Player: Star Trek: New Worlds  
Preview-Player: Zeus

**Patches**  
(befinden sich im Verzeichnis 'PATCHES')  
Diablo 2 V1.02  
Dungeon Keeper 2 V1.3 auf V1.7 (deutsch)  
Nox V1.2 – neue Multiplayer-Quests (deutsch)  
Heavy Metal F.A.K.K. 2 V1.01

**Service**  
(befinden sich im Verzeichnis 'SERVICE')  
DirectX 7.0a  
Windows Media Player 7.0  
Mozilo (Recherbrenne)

### CD B

**Demos**  
(befinden sich im Verzeichnis 'DEMOS')  
KISS: Psycho Circus  
Age of Empires 2 – The Conquerors

**Vollversion**  
(befindet sich im Hauptverzeichnis)  
Bundesliga Manager 98 Gold

**Demos**  
(befinden sich im Verzeichnis 'DEMOS')  
Dino Crisis  
Panzer General  
Unternehmen Barbarossa

**PC Player Datenbank**  
(befindet sich im Verzeichnis 'DATA/SERVICE')


CD-ROM  
SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GOX.exe im oberen Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbst auch einfach über das Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Anleitung der Programmiersysteme. Dort finden Sie die Installationsdateien, Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftretenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player,  
Strobelstr.  
CD-ROM 10/2000,  
Rosenheimer Str. 145  
81671 München

## DEMO DES MONATS

## CD A

## AOE 2: THE CONQUERORS



Das Hauptprogramm »Age of Empires 2« war Ihnen nicht umfangreich genug? Dann werfen Sie doch einen Blick auf die Demo der neuen Zusatz-CD. Spielen Sie einen Level der Montezuma-Kampagne und steuern Sie dabei die Azteken, die auf der Suche nach fremden Tempeln sind und dabei auf Feinde treffen.

Im Mehrspieler-Level erobern Sie ein Monument, dass Sie dann eine bestimmte Zeit lang gegen Ihre Mitstreiter verteidigen müssen. Die Demo läuft – im Gegensatz zur Vollversion – natürlich auch ohne das Hauptprogramm.



**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Ensemble Studios/Microsoft **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98  
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 69 MByte, auf CD-A

„Sie sagen, sie hat ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen...“

[www.imperium-der-ameisen.de](http://www.imperium-der-ameisen.de)

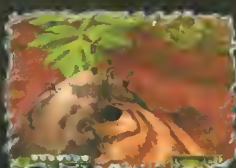
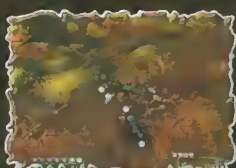


# IMPERIUM DER AMEISEN



„Große Aufbau- und Eckzettelstrategie  
am kleinen Insekten.“ PC JOKER

3D-AUFBAU-STRATEGIE AB 14. SEPTEMBER 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE



**SIERRA**<sup>TM</sup>  
[www.sierra.de](http://www.sierra.de)

**flipside**  
com

powered by

**IMAX**<sup>®</sup>

Bochum, Düsseldorf, Frankfurt am Main  
[www.flipside-flinchengames.de](http://www.flipside-flinchengames.de)

© 2000 Microids. Alle Rechte vorbehalten. [www.microids.com](http://www.microids.com)

**MICROIDS**

VOLLVERSION

CD B

# BUNDESLIGA MANAGER 98

GOLD



Im Hauptmenü greifen Sie auf alle Optionen im Spiel zu.



**A**rgern Sie sich in den letzten Monaten auch über die Minusleistungen von Nationalmannschaft und Bundestrainer? Zwar liegt der Trainer-Job für Otto-Normalverbraucher in weiter Ferne, doch dafür haben Sie wenigstens in unserer aktuellen Vollversion die Möglichkeit, sich auf dem PC in der Bundesliga zu profilieren.

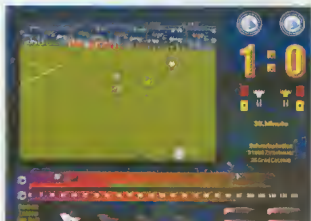
Bei der Fülle an Möglichkeiten, die der »Bundesliga Manager 98 Gold« so bietet, merken Sie aber schnell, dass der Beruf eines Fußball-Trainers in der Praxis doch schwieriger ist, als Sie anfangs dachten. Die eher zweckdienliche Präsentation gleicht das Programm mit einer Fülle von spielerischen Optionen wieder aus. Sie müssen sich um Eintrittspreise, Stadionmitteln und natürlich auch um die Moral Ihrer Truppe kümmern. Geschickte Spieler-Einkäufe und obligatorischerweise taktisches Feingefühl bei der Mannschaftsaufstellung bringen Sie langsam aber sicher in die obere Liga.

## Trainer-Taktiken

Vom Hauptmenü aus greifen Sie auf Ihre Termine und die Statistiken aller Vereine zurück. Sie organisieren selbst Turniere und erfreuen sich an den safti-

gen Eintrittsgeldern, welche die Fußballfreunde in Ihre Taschen wandern lassen. Die eigentlichen Spiele laufen entweder in einer 3D-Ansicht ab oder werden auf Wunsch nur in einer Zeitleiste dokumentiert. Während der Austragung wechseln Sie gegebenenfalls Spieler aus und ändern die Taktik Ihrer Mannschaft. Eine andere Aufstellung Ihrer Truppe oder die Wahl des richtigen Spielers für Freistöße, Einwürfe oder Elfmeter kann da schon mal Wunder bewirken.

Bei den Spielerportraits und Namen gab es damals Lizenzprobleme, so dass die Programmierer auf Fremdbilder und verbalhornte Namen zurückgreifen mussten. Macht aber gar nichts, denn Dank des mitgelieferten Editors können Sie Fotos und Namen der Spieler selbst einfügen. Das ausführliche Handbuch liegt übrigens als PDF-Datei der CD-ROM bei. (dk)



Der Spielablauf wird in dieser Zeitschleife dokumentiert.

GENRE: Wirtschaftssimulation HERSTELLER: Software 2000 ERFORDERT: P/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 187 MByte



# Von mir!



## MAGIX music maker generation 6

Music & Video Creation für den PC

von mir!

Musik und Videos selber machen.  
Von MP3 bis AVI, von HipHop bis  
Techno. Song mit Loops und  
virtuellen Instrumenten arrangieren,  
Videoclip dazu aus Animationen und  
Realaufnahmen mischen, als MP3,  
WAV oder AVI speichern – fertig.

MAGIX Entertainment Products GmbH  
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180 48 99999

[www.magix.com](http://www.magix.com)

- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Karaoke-Funktion
- Neue virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- Internet-Seecion, Web Publishing, Sound-Download
- 2.100 Sounds und Videofiles auf 3 Cde



DM/SFR 99,- öS 699,-  
(unverbindl. Preisempfehlung)



ready to explore

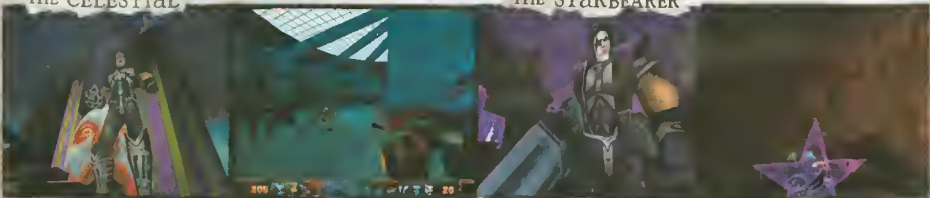
# MANEGE FREI!



THE CELESTIAL



THE STARBEARER



Die drohende Geburt des Nightmare Child  
wirft ihre dunklen Schatten voraus ...

betritt den Psycho Circus mit einem KISS Mitglied, und verwandel' Dich in  
einen allmächtigen »Avatar« aus dem gleichnamigen KISS-Comic. Mach' mit 12  
tödlichen Waffen den Ausgeburten des Nightmare Child die Hölle heiß. Stell'  
Dich der Monsterflut dieses Dämons, und besiege die Höllenscharen. Die  
Manege ist eröffnet.

ERHÄLTlich BEI: KAUFHOF + HORTEN.  
Eine Welt voller Ideen.

[www.take2.de](http://www.take2.de)





THE DEMON



THE BEASTKIN



# KISS

## PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD





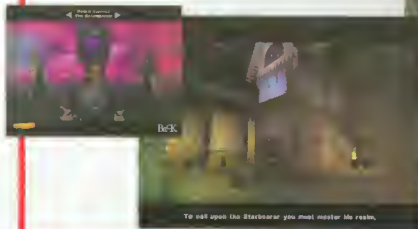
# KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

CD A

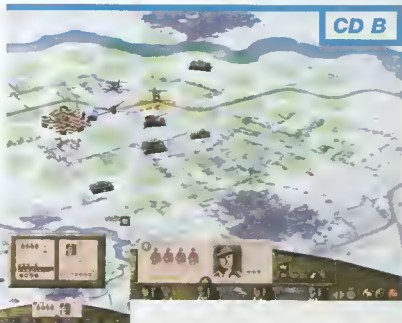
**D**ie angegraute Rockband verdient zwar Ihre Brötchen mit Musik, nebenbei rettet das Quartett aber auch – zumindest auf dem Computer – die Welt vor dem ominösen Nightmare Child, gegen das die verzogensten Hören dieser Welt locker als Musterkinder durchgehen würden. Die Designer packten aus den 45 Levels der Vollversion fünf verschiedene Missionen in diese Demo. In der Ego-Perspektive machen Sie sich dann auf die Suche nach dem Horror-Bengel, der selbst vor den musikalischen Einlagen dieser Band nicht zurückschreckt.



**GENRE:** 3D-Action **HERSTELLER:** Third Law Interactive/Take 2 Interactive **ERFORDERT:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 111 MByte, auf CD-A



CD B



## PANZER GENERAL: UNTERNEHMEN BARBAROSSA

Legen Sie die Hektik der gängigen Echtzeit-Strategiespiele beiseite und konzentrieren Sie sich in dem rundenbasierten Spiel voll und ganz auf das taktische Geschehen. In einer eiskalten Winterlandschaft schieben Sie Ihre schweren Gefährte Stück für Stück vorwärts, um eine russische Stadt zu erobern. Sie haben die schwierige Aufgabe, die eigenen Einheiten so einzusetzen, dass Ihre individuellen Stärken zur Geltung kommen. Sowjetische Gegner machen Ihnen dabei in dieser Demo, die zwei Missionen umfasst, das Leben schwer.

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Mattel Interactive **ERFORDERT:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 51 MByte, auf CD-B

CD B



## DINO CRISIS

Seit »Jurassic Park« bevölkern wieder einige Dinosaurier unseren Planeten. Auf einer geheimen Forschungsstation experimentieren skrupellose Wissenschaftler mit den gefährlichen Echten. Das geht natürlich schief und so durchstreifen Sie als Agentin Regina die Basis – immer mit dem Hintergedanken, als Mittagessen zu enden. Der Alptraum währt in der spielbaren Demo ganze zehn Minuten lang. Danach finden Sie sich in der nüchternen Realität wieder.

**GENRE:** Action-Adventure **HERSTELLER:** Capcom/Interplay **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 85 MByte, auf CD-B



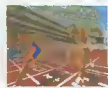
Wie fühlst Du Dich, wenn  
Du Gold holst...

...ausser einem leichten  
Krampf in den Fingern?



Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus  
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsslättien  
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Entwickelt von



Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, reproduced, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under license by Eidos Interactive Ltd. TM - SOCCO 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

[www.olympics.com](http://www.olympics.com)  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

Vertriebt durch

**EIDOS**  
www.eidos.com

# PCPLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung  
klafft eine Lücke? Das muss  
nicht sein. Hier sehen Sie auf  
einen Blick, was Sie verpasst  
haben...

## PC PLAYER 9/2000

### Heft-Highlights

Preview: C&C: Alarmstufe Rot  
Preview: Escape from Monkey Island  
Special: PC gegen Konsolen  
Special: Firmenhistorie  
Infosgramm  
Beilager: Battle Isle - Der Andalus-Konflikt  
Im Test: Grand Prix 3  
Im Test: Icarus  
Im Test: KISS: Psycho Circus  
Hardware: Grafikkarten überbieten  
Hardware: GeForce 2 MX  
Player's Guide: Diablo 2  
Player's Guide: Vampire - The Masquerade Redemption  
CD-Highlights  
Preview: Player: Stupid Invaders  
Preview: Player: Halo  
Demo: Star Trek Voyager: Elite Force  
Vollversion: Hexclipse



## PC PLAYER 9/2000

### Heft-Highlights

Preview: Grand Prix 3  
Preview: Z2  
Special: Online-Spiele  
Special: Firmenhistorie 300  
Nachspiel: Anasofts 3  
Im Test: Deus Ex  
Im Test: Diablo 2  
Im Test: Ground Control  
Im Test: Vampire: Die Masquerade - Redemption  
Hardware: Die besten Lenkbräder  
Hardware: Grafikkarten im Vergleich  
Player's Guide: Diablo 2  
CD-Highlights  
Special-Video: Baldur's Gate 2  
Special-Video: Escape from Monkey Island  
Special-Video: Star Wars EP1 - Obi Wan  
Preview: Player: Icarus  
Preview: Player: Mech Commander 2



## PC PLAYER 9/2000

### Heft-Highlights

Special: Spiele-Masse:  
E3 Report  
Special: Das ideale Spiel  
Special: Firmenhistorie:  
Sierra  
Nachspiel: Ultima 9  
Assassination vs. Planescape: Torment  
Im Test: MDK 2  
Im Test: Starfinder  
Hardware: GeForce 2  
GTS vs. Voodoo 5-5500  
Player's Guide: Messiah  
Lösung  
CD-Highlights  
E3: Video: American McGee's Alice  
Preview: Player: Baldur's Gate 2  
Test: Player: Driftmania  
Demo: Need for Speed: Porsche Unleashed  
Demo: Ground Control  
Patch: Q3 Arena V.1.17



## ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für  
immer vom Erdboden verschluckt. Zu  
bestellen gibt es die Legenden bei unser  
CSJ Abo-Verkauf:

Telefon: (089) 209 59 136  
Fax: (089) 209 29 122  
E-Mail: future@csj.de

# Video- Clips

Sämtliche Videos auf der CD A  
liegen im MPEG-Format vor. Dies  
hat den Vorteil, dass die Clips  
auch noch im Vollbild-Modus gut  
aussehen. Die Filmchen starten  
Sie am komfortabelsten von  
unserer CD-Oberfläche aus.

Klicken Sie dazu einfach auf den  
Button »Videos«, wählen Sie ein  
Video aus und schon geht's los.  
Sie finden die Clip-Dateien im  
Verzeichnis (VIDEOS) auf der  
A-CD. MPEG-Videos brauchen  
zur Wiedergabe ein installiertes  
»Active Movie«. Dieses Pro-  
gramm ist unter Windows 95B  
und Windows 98 normalerweise  
installiert.

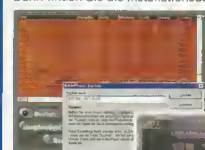


# PCPLAYER DATENBANK

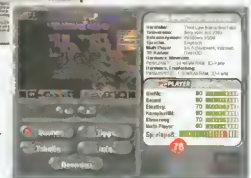
CD B

**A**lle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menü-  
system. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-  
ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von  
selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im  
obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die  
Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen  
Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht  
über das Menü installieren, so können Sie selbst auch einfach  
über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis  
sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner.  
Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt

oder bei eventuell auftau-  
chenden Problemen richten  
Sie bitte an folgende E-Mail-  
Adresse:  
cdrom@pcplayer.de.



Future Verlag  
GmbH,  
Redaktion  
PC Player,  
Stichwort:  
CD-RDM 10/2000,  
Rosenheimer Str.  
145H,  
81671 München



# VIDEO DES MONATS

CD A



# GRAND PRIX 3

Gentlemen, bitte an den Start. Schauen Sie Stefan Seidel zu, wie er in Grand Prix 3 den Kollegen Häkkinen und Coulthard zeigt, wie man einen Formel-1-Wagen zu fahren hat. Wenn Sie Grand Prix 3 noch nicht in Aktion gesehen haben, wird's höchste Zeit, das Video zu bestaunen.



GENRE: Rennspiel HERSTELLER: Microprose/Hasbro Interactive INTERNET: www.grandprix3.com

# MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia  
Leserbriefen: Joe TNT-Force Nettelbeck,  
seines Zeichens Nationaltrainer der 4  
mal 100 Hz: Staffeln im Grafikarten-  
bau, steht Rede und Antwort. Sehen Sie,  
wie die Mannschaft so alles leisten  
muss und welche schrecklichen Gefah-  
ren im Training drohen. Außerdem zeig-  
en wir Ihnen, wie Sie den vergessenen  
Turm in Diablo 2 finden und bewahren  
Sie zudem vor dem Kauf gefälschter  
PC-Player Ausgaben in Dänemark.



Haben Sie es  
erkannt?  
Die gesuchte Disziplin  
lautet natürlich...



# KÖNIGIN DES NILS KLEOPATRA



Einzigste offizielle  
Erweiterungs-CD zu

## PHARAO

SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN - DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LÄSSEN IHR ZU FÜSSEN  
- SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE

Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharaoh! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.

• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum, Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!

**SIERRA**  
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



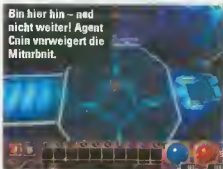
# LETZTE MELDUNGEN

## KURZ NOTIERT

- Richard Garriott arbeitet zurzeit an einem Science-Fiction-Titel.
- Auf der Webseite [www.dalkatana.com](http://www.dalkatana.com) stehen neue Karten für Ion Storms 3D-Shooter zum Download bereit.
- Die Arbeiten am Online-Multiplayer-Spiel **Dark Zion** sind eingestellt worden.
- Gerüchten zufolge ist Ion Storms **Anachronox** so umfangreich ausgestaltet, dass Eidos es in zwei Spiele aufteilen will.
- Blackstar Interactive bestelt momentan an der Wirtschaftssimulation **Oil Tycoon**.

## Zum Verrücktwerden!

Leider müssen wir den Test von Fox Interactive's **Sanity** auf die nächste Ausgabe verschieben. In unserer Testversion war Agent Cain beim besten Willen nicht dazu zu bewegen, auch nur einen Schritt zu tun. Auf all unseren Redaktions-Rechnern ging er keinen Meter, weder mit Tastatur, Joystick, Maus oder Force-Feedback-Lenkrad. Ein Review des Action-Adventures finden Sie dann voraussichtlich in der Ausgabe 11/2000.



Bin hier hin – ned nicht weiter! Agent Cain verweigert die Mitbräut.

## THIEF 3 KOMMT!

■ Gute Nachrichten vom Publisher Eidos. Trotz des Niedergangs von Looking Glass wird **Thief 3** (Dark Project) kommen. Das Werk liegt in den kompetenten Händen von Ion Storm, genauer gesagt der Abteilung in Austin. Und die wird ja von keinem Geringeren als Warren Spector geleitet. So bald dürfen wir aber nicht mit dem dritten Teil der Schleicherei rechnen, da gerade mal die Arbeiten am Design Document begonnen haben.

Um **Deus Ex 2** müssen wir uns aber trotzdem keine Sorgen machen, denn auch daran wird schon gearbeitet.



Kommt sich um Thief 3 wie Deus Ex 2? Designer-Legende Warren Spector.

## HOLT DIE KINDER VON DER STRASSE!

■ Davilex ist wieder da und bringt ein neues Produkt in der »Autobahn Raser«-Reihe. Die dritte Episode hört auf den Namen **Autobahn Raser – Die Polizei schlägt zurück** und hat eine neue Grafik-Engine, die nun auch Schäden an den Fahrzeugen zeigt. Diesmal müssen als Rennstrecken unter anderem der Frankfurter Flughafen, der Bodensee und die Strecke München-Wien herhalten. Ihr Gegner ist der Polizist Krüger, der am liebsten allen Rasern den Garaus machen würde. Bevor Sie sich mit dem Wechtmeister anlegen, müssen Sie jedoch noch bis November, den angepeilten Veröffentlichungstermin, warten.



Mit dem SLK rasst Sie durch die Nacht. Die Designer implementieren unterschiedliche Tageszeiten.

## FLÜGELLAHMES MOORHUHN

■ Obwohl am Sonntag, dem 20. August, das **Moorhuhn 2** auf den Seiten [www.moorhuhn.de](http://www.moorhuhn.de) und [www.gamechannel.de](http://www.gamechannel.de) zum Herunterladen bereitstand, kamen an jedem Wochenende nicht viele Menschen in den Genuss des Spiels. Bei rund 180.000 Download-Versuchen pro Stunde brachen die Server zusammen, und bis zur Erstellung unserer letzten Meldungen war kaum Besserung zu beobachten.

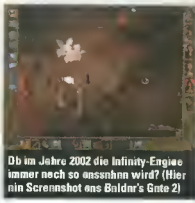


Erst nach einiger Zeit verfügbar: Moorhuhn 2.

## Baldur's Gate meets Star Wars

LucasArts und BioWare geben eine Kooperation bekannt: Der »Baldur's Gate 2«-Entwickler bastelt an einem **Star-Wars-Rollenspiel**, das auf der Infinity-Engine basieren soll. Somit befindet sich neben einem geheimnisvollen Massively-Multiplayer-Titel von LucasArts ein weiteres RPG in der Entwicklung. Von der Verquickung eines interessanten Szenarios mit der Kompetenz der kanadischen Programmierer versprechen wir uns einiges. BioWare's Idee konzentriert sich jedoch auf den Einzelspieler-Bereich und soll einige tausend Jahre vor der Handlung von Episode 1 stattfinden. Zu dieser Zeit war der Konflikt zwischen den Jedi und den bösen Sith gerade auf seinem Höhepunkt angekommen.

Das Programm soll nach dem Willen der Designer im Jahre 2002 erscheinen – von uns aus auch gern eher.



Ob im Jahre 2002 die Infinity-Engine immer noch so aussieht wie hier (Hier ein Screenshot aus Baldur's Gate 2).



Was man mit Lamborghini doch für eine Uschi nimmlos kann ...

## GIGANTEN

Schicker, schöner, hochauflösender: So wird der zweite Teil des Industriegiganten aussehen.



Wir zeigen Ihnen an dieser Stelle den ersten Screenshot von **Der Industriegigant 2**. Der Nachfolger zur Wirtschaftssimulation von JoWood soll im ersten Quartal des nächsten Jahres herauskommen.

## Mächte der Freiheit

Die »System Shock 2«-Macher Irrational Games, werkeln derzeit an einem Superhelden-Spiel. In Freedom Force kämpfen Sie sich durch New York der sechziger Jahre, 30 Missionen soll das taktische Rollenspiel umfassen. Mit Ihren Super-Fähigkeiten sorgen die Protagonisten dafür, dass vom Big Apple wohl nur Super-Schutt übrig bleiben wird.

## ABWECHSLUNG IM 3D-ACTION-BEREICH

Der Entwickler 4D Rulers sitzt zurzeit an **Gore**, einem 3D-Shooter. Die Grafik-Engine, die nur OpenGL unterstützt, wartet mit beeindruckenden Effekten auf. So sind Skelett-Animationen kein Problem, genauso wenig 24-Bit-Rendern und Gesichtsbewegungen. Die Charaktere haben nicht nur eigenständige Verhaltensmuster. Sie machen auch eigene Erfahrungen, die das Benehmen beeinflussen. Als Hintergrundszenerien planen die Designer das Mittelalter, eine post-apokalyptische Umgebung und die Heimatwelt irgendwelcher Aliens.



Will mit der Quake-3- und der EvtX-Engine konkurrieren: Gara.

## KOMMENTAR

Damian Knaus

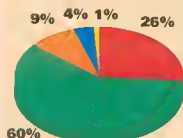
Sie können das sicherlich: In einer Vorschau entdeckten Sie ein Spiel, das alle anderen, derzeit erhältlichen Programme in den Schatten stellt. Eine phantastische Level-Umgebung mit gestochenen scharfen Texturen und unzähligen Polygonen lassen selbst Gelegenheitsspieler Tag und Nacht nur an diesen viel versprochenen Titel denken. Von Monat zu Monat durchforstet man das Internet und seine Lieblingszeitschrift nach jeder ordentlichen Information. Die Entwickler halten natürlich den versprochenen Erscheinungstermin nicht ein und so vergehen Wochen, Monate, ja manchmal sogar Jahre – Versandhäuser preisen zwar stolz das heiße

»Sah das Spiel wirklich so mittelmäßig aus?«

Spiel an, jedoch weist in der Anzeige das kleine Sternchen hinter dem Titel darauf hin, dass man seinen Kaufrausch lediglich mit einer Vorbestellung besänftigen kann. Schließlich, nach unendlichem Warten, steht das langersehnte Produkt in den Läden. Aber, oh Graus: Sah das Spiel in den Proviews wirklich so mittelmäßig aus? Kurz alle Hefte hervergekrant – tatsächlich, das gleiche Spiel. Die einst so revolutionäre Grafik ist mittlerweile schallfer Durchschnitt, denn inzwischen bietet die Konkurrenz viel mehr. Dafür kündigt ein anderer Hersteller stolz ein neues Programm an, das wiederum einmalige technische und spielerische Maßstäbe setzen soll – und die banga Wartezeit beginnt mal wieder von vorn.

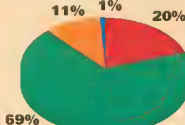
## Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auf unserer Homepage [www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de) stellen wir ab sofort die Frage der Woche. Hier sehen Sie die Ergebnisse der letzten Wochen. Die lassen sich übrigens auch online direkt abfragen!



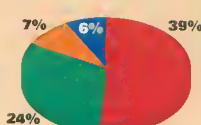
## Wie kommen Sie mit dem Kompatibilitäts-Dschungel des PCs zurecht?

- Jeder PC ist für mich ein offenes Buch.
- Der PC besitzt so seine Tücken.
- Mein PC läuft, das genügt mir.
- Ich habe immer wieder große Probleme.
- PC? Gehen Sie mir weg mit dem PC!



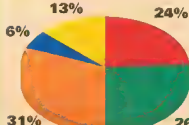
## Laufen auch alle Spiele auf Ihrem PC?

- Ehrensache, dass alles perfekt läuft.
- Ein Spiel zum Laufen zu bringen bereitet mir keine Schwierigkeiten.
- Wenn ein Spiel nicht läuft, bin ich öfter mal hilflos.
- Ich bin auf Konsolen herumgeschwenkt.



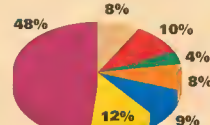
## Was machen Sie in Ihrem Sommerurlaub?

- PC-Spiele, was sonst?
- Bis tief in die Nacht im Internet surfen.
- Bergartenbesuche.
- Urlaub in einem Land ohne Stromanschluss.



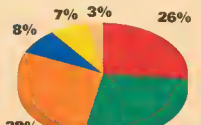
## Was hatten Sie von 3D-Echtzeit-Strategiespielen?

- Klasse! Dadurch hat auch das Auge was zu sehen.
- 3D ist o.k., solange ich die Karte nicht drehen oder zoomen muss
- Ist mir egal.
- Bei 3D-Karten verliere ich immer die Übersicht.
- Ein richtiges Strategiespiel braucht keinen solchen Schnickschnack



## Welche Epoche mögen Sie bei Echtzeit-Strategiespielen?

- Antike und Mittelalter.
- Erster und Zweiter Weltkrieg.
- Vietnam-Krieg und aktuelle Kisen.
- Science-Fiction.
- Zukünftige Kriege, aber realistisch und auf der Erde angesiedelt.
- Fantasy-Szenarien.
- Ist mir egal.



## Entspricht Diablo 2 Ihren Erwartungen?

- Das Spiel ist ein Meilenstein.
- Ich bin rundum zufrieden.
- Die grobe Grafik und Battle.net-Probleme stören etwas.
- Ich hatte mehr erwartet.
- Diablo 2 ist nur ein Aufguss des ersten Teils.
- Ich bin zutiefst enttäuscht.



# SPIELENEWS

RENNSPIEL

## GELÄNDEFAHRTEN AUS FRANKREICH



Auch der Peugeot 206 WRC '99 findet sich als »Lizenznachbau« im Spiel. (Pro Rally 2001)

Zunächst unter dem Namen »Rally Racing Simulation« angekündigt, firmiert Ubi Softs nächstes Rennspiel nun unter dem Namen **Pro Rally 2001**. Vom gleichen Team entwickelt wie die beiden »Racing Simulation«-Formel-1-Spiele, soll das Programm die bisher realistischste Rallye-Umsetzung am PC werden. 60 Einzelteile der 15 Original-Autos simuliert das Programm, Schäden werden einen entsprechenden Einfluss auf das Fahrverhalten haben. 24 Strecken in 12 Ländern sorgen für Abwechslung und auch die detaillierte Darstellung der Wagen soll Rallye-Freunde überzeugen: Jedes Auto besteht aus rund 1700



In der Fahrschule erlernen Sie die Grundregeln des Rallye-Fahrens. (Pro Rally 2001)

Polygonen. Zwei Leute fahren per Splitscreen an einem PC, über den Ubi-Soft-Multiplayer-Service »Gameloft« sollen sogar bis zu 100 Fahrer an einem Wettbewerb teilnehmen. Ob nun dieses Spiel das Rennen macht oder »Colin McRae Rally 2« – unsere Tests im Herbst werden es herausfinden. (mash)

**Pro Rally 2001 – Fakten**  
 Hersteller: Ubi Soft  
 Internet: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)

Genre: Rennspiel  
 Termin: November 2000

WETTBEWERB

## LARA MEIN ...

In Zusammenarbeit mit dem Ehapa Verlag verlosen wir:



**3 Pakete der Lara-Croft-Comics (Ausgabe 1 – 3)**

Um selbst schon bald die schönen Comics in der Hand zu halten, schicken Sie uns bitte eine Postkarte an:

**Future Verlag GmbH**  
 Redaktion PC Player  
 Stichwort: Lara-Croft-Comic  
 Rosenheimer Straße 145h  
 81671 München

Einsendeschluss ist der **5.10.2000**. Mitarbeiter aller beteiligter Firmen sind von der Teilnahme leider ausgeschlossen, ebenso wie immer der Rechtsweg.

WETTBEWERB

## SIE FLIEGEN NACH SYDNEY!

Zusammen mit Eidos Interactive verlosen wir folgende attraktive Gewinne:

1. Platz: Eine Reise für zwei Personen nach Sydney im März 2001 (Wert: 30 000 DM)
2. Platz: Ein Panasonic-Fernseher (Wert: 4000 DM)
3. Platz: Ein Panasonic-DVD-Player (Wert: 1200 DM)
4. – 20. Preis: Ein Eidos-Spiel nach Wahl und ein PC-Player-Abo für ein Jahr

Und was müssen Sie dafür tun? Sie spielen folgende drei Disziplinen in »Sydney 2000«: 100-Meter-Lauf, Dreisprung und Speerwerfen. Jede Disziplin muss im Arcade-Modus gemeistert werden. Die Punktezahl der Einzelwertungen werden addiert. Mit dieser Gesamtpunktezahl nehmen Sie am Gewinnspiel teil. Die höchste Punktezahl gewinnt. Sie vermerken Ihre persönliche Gesamt-

punktezahl auf einer Postkarte und schicken diese an:

**Future Verlag GmbH**  
 Redaktion PC Player  
 Stichwort: Sydney 2000  
 Rosenheimer Straße 145h  
 81671 München

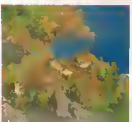
Auf Verlangen müssen Sie eine Video-Aufzeichnung Ihrer Leistung in allen drei Sparten einsenden können.

Einsendeschluss ist der **13.10.2000**. Mitarbeiter aller beteiligten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen, sowie der Rechtsweg.



Zum Gewinnen müssen Sie sich in drei Disziplinen messen, wie etwa dem Dreisprung.

## ANNO 1503



Der Nachfolger der erfolgreichsten Aufbau-Simulation steht in den Startlöchern. Die aktuellsten Infos finden Sie auf der

Seite 40

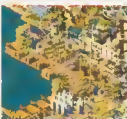
## ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Unsere amerikanischen Kollegen haben exklusive Infos über LucasArts' neues Adventure. Die wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Seite 68

## ZEUS



Als einziges deutsches Spielmagazin zeigen wir Ihnen ausführliche Neuigkeiten zum Pharaon-Nachfolger.

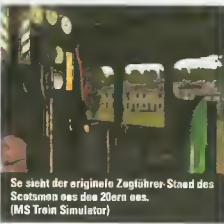
Seite 51

## SIMULATION

## AUF DER SCHWÄB'SCHEN EISENBAHNE ...



Auch der Acela-Schnellzug steht in Ihrem Fahrplan. (MS Train Simulator)



So sieht der originale Zugführer-Stand des Scotsman aus. (MS Train Simulator)

Unser »U-Bahn-Raser« aus der April-Ausgabe zieht heute Kreise. Tatsächlich kündigt Microsoft nun dem **MS Train Simulator** an, der im nächsten Frühjahr losdampfen soll. Sechs Strecken mit rund 600 Meilen fahren Sie ab und steuern dabei Klassiker wie den Ori-

ent-Express und den Flying Scotsman. Aber auch moderne Hightech-Züge, wie die Acela-Hochgeschwindigkeitsbahn oder Zubringer in Japan stehen im Lokscheit. Leider kein ICE, aber dank der offenen Architektur basteln Fans ihre eigenen Gefährte und Szenarien.

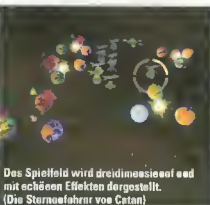
Das alles ähnelt sehr dem »Microsoft Flight Simulator« und deshalb fahren Sie nicht nur einfach durch die Gegend, sondern erleben »Abenteuer«. Eines davon ist der Versuch, einen Zug mit 50 Waggons über einen Pass während eines Schneesturms zu bugsieren. Sie dürfen aber auch einfach in der ersten Klasse Platz nehmen und den Computer

die Kontrolle übernehmen lassen – einen Fahrchein benötigen Sie dazu nicht. (mash)

**MS Train Simulator** – Fakten  
Hersteller: Microsoft  
Genre: Simulation  
Termin: 1. Quartal 2001  
Internet: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

## STRATEGIE

## PER ASPERAM AD ADSTRAM!

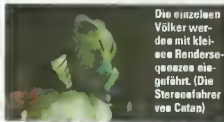


Das Spielfeld wird dreidimensional und mit schönen Effekten dargestellt. (Die Sternenfahrer von Catan)

Nach »Die Siedler von Catan« werden nun auch **Die Sternenfahrer von Catan** für den PC umgesetzt. Im Gegensatz zu ersterem ist das Spielfeld nun dreidimensional. Alle 15 Missionen enthalten eigene Elemente und sind in sich variabel, wodurch der Wiederspiel-

faktor erhöht wird. Da müssen Sie Basen errichten und neue Sonnensysteme entdecken sowie spezielle Aufgaben erfüllen. Bis zu vier Leute nehmen an einer Runde teil, per LAN oder natürlich stimmungsfördernd an einem PC. (mash)

**Die Sternenfahrer von Catan** – Fakten  
Hersteller: Ravensburger Interactive  
Genre: Strategie  
Termin: November 2000  
Internet: [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



Die einzelnen Völker werden mit kleinen Render-animierten eingeführt. (Die Sternenfahrer von Catan)

## KURZ NOTIERT

- **Blizzard** arbeitet an einer Missions-CD zu Diablo 2.
- **Gerüchteleise** brennt sich **Übi Soft** um die Übernahme von Activision und Red Storm Entertainment.
- **Bettfried** hat die Entwicklung von **Dungeon Keeper 3** eingestellt.
- **Electronic Arts** sichert sich die Rechte an einer Umsetzung der **Mary Poppins**-Bücher.
- Das **Echtzeit-Strategiespiel** **DSS: Dominion Wars** verschiebt sich voraussichtlich auf das erste Quartal 2001.
- Der **8-Bit-Klassiker** **Super Huey** bekommt einen Nachfolger. Unter dem Namen **Hyper Huey 3** erwartet Sie eine zivile Heli-Helicopter-Simulation.

## KOMMENTAR



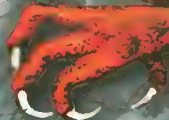
Martin Schnelle

Montag, erster August. Die ARD zeigt im Report aus Mainz ein Beitrag über LAN-Parties; Titel: »Mord per Mausclick: Die brutalen Computerparties unserer Kinder«. Suggestive Fragen wie »Warum macht es Spaß, Leute zu erschießen?« lassen nicht auf eine objektive Berichterstattung schließen. Kommentare wie die des Veranstalter Christoph von Wietersheim »Das Schöne an LAN-Partys ist: Es geht absolut stressfrei ab. Alles Friede, Freude, Eierkuchen« werden kommentiert »Friede, Freude, Eierkuchen« – nicht in der virtuellen Welt. Des Schlimmen deren ist zudem, dass dieser Beitrag von Ihnen und meinen Steuergeldern bezahlt wird.

## »An allem sind die Computerspiele schuld.«

»Die meisten Eltern sind völlig ahnungslos.« Warum? Habe ich als Elternteil keine Aufsichtspflicht? Für mich hört sich das alles nach einer bequemen Begründung an, warum der liebe Kleinkindgewalttat ist, einer Skinhead-Bande angehört oder auf den Boden spuckt: An allem sind Computerspiele, Rockmusik und das Schweigen im Walde schuld.

# Might and



# Day of

## DU HAST EINE

Das Fantasy Rollenspiel.

### 3DO™

### NEW WORLD COMPUTING

© 2000 The and other All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. 3DO Company is the publisher.

## SPIELENEWS

### WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

## FORMEL-1-GEWINNSPIEL

Bei unserem von Hasbro gesponserten Preisausschreiben in der PC Player B/2000 gewannen folgende Leser:

### 1. Preis:

**Zwei Karten für das Rennwochenende am Hockenheim:**  
Stefanie Schmid, Ingolstadt

### 2. bis 5. Preis:

**Je ein »Grand Prix 3«**

**-Fan-Paket**

Moritz Clarenbach,

Tübingen

Charlotte Hauschild,

Geisenheim

Christoph Kienbaum, Berlin

Lutz Schellenberger,

Altenstadt

### 6. bis 15. Preis:

**Je ein »Grand Prix 3«**

Chris Bendinger, Wilmsdorf

Thorsten Brunnen, Essen

Christian Gerstmayr, Unterlotheim

Christoph Gotscher, Taunusstein

Michael Gotz, Bad Salzungen

Klaus Hinsch, Erdweg

Thomas Hoppe, Lauenburg/Elbe

Rene Kaufmann, Gera

Hans Klein, St. Wendel

Michael Lindner, Heeder

Herzlichen Glückwunsch!

### WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

## DER WORTE SIND NICHT GENUG - PREISAUSSCHREIBEN

Sobald das James-Bond-Spiel »The World is not enough« auf den Markt kommt (voraussichtlich Weihnachten), wird es fünf erfindungsreichen Geistern unter den Gabentisch gelegt (siehe PC Player 6/2000, Seite 47). Unsere Leser waren eifrig um Ideen für eben dieses Spiel bemüht und überboten sich mit lustigen wie halbwegs lustigen Einfällen. Die besten Recken waren:

**Axel Gräber** aus Zittau schlägt eine neue Spielansicht vor. Auf die Frage »Wird das Spiel nur in der Ich-Perspektive spielen, oder gibt es auch andere Ansichten oder Blickwinkel?« antwortet er: »Die Hauptfigur wird generell von vorn gezeigt, denn wir sind sehr stolz auf unsere Engine, welche alle drei Mimik-Varianten von Pierce Brosnan perfekt simuliert.«

**Julius Hartmann** aus Minden mag keine Schauspieler. Sein Vorschlag zur Synchronisation: »Nicht die Originaldarsteller werden den Spielfiguren ihre Stimme leihen, viel besser – wir haben die Originalstimmen der Kameramänner des Films.«

**Felix Milbrecht** aus Markleeberg spart Kosten ein. Zum Soundtrack merkt er an: »Ach, vergesst Garbage. Ich singe selbst! Und meine Tochter begleitet mich auf der Triangel.«

**Sönke Städtler** aus Hamburg ist für einen gewaltfreien Bond. Geht es nach ihm, wird es kein bunt sortiertes Waffenarsenal geben. »Neben der Walter PPK werden wir noch eine Uschi KGB programmieren. Ansonsten wird Bond überwiegend fliehen. Überhaupt sind wir gegen Gewalt, die Geschichte entstand in enger Zusammenarbeit mit den Grünen. So wird es zum Schutz der transatlantischen Zwergnasen-Ratte auch keinerlei Explosionen geben.«

Und **Sebastian Ruf** aus Hofheim hat ein Herz für den Osten. Wir fragten: »Wird Bond Fahrzeuge steuern? Wenn ja, welche?« Er weiß die Antwort: »Nachdem BMW durch den Verkauf von Rover viele Menschen in England verärgert hat, wollen wir ein außer Konkurrenz stehendes Fortbewegungsmittel ins Spiel integrieren. Ich rede hier von einem Trabant, mit dem Bond im Spiel von Russland nach Österreich flieht. Da das Spiel komplett in Echtzeit abläuft, wird die Reise 90 Prozent des Spiels ausmachen. Damit setzen wir mit Sicherheit einen neuen Maßstab im Bereich der Action-Spiele.«

Auch hier gratulieren wir allen Gewinnern. Und ein herzliches Dankeschön an all die anderen Leser, die sich große Mühe gegeben haben. Leider konnten nur fünf gewinnen.



# Magic VIII

## the Destroyer

NEUE AUFGABE!

September 2000. [www.m-m-universe.de](http://www.m-m-universe.de)



Das offizielle Lösungsbuch ist erhältlich über Prima Games Deutschland. [www.primagames.de](http://www.primagames.de)

[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)

### RENNSPIEL

## ALLES WERNER ODER WAS?

Lange mussten Computerspieler die »Werner«-Fans darben. Seit einem C-64-Auftritt Ende der 80er gab es nur Multimedia-CD-ROMs. Das soll jetzt mit dem Fun-Racer **Werner Asphaltbrenner** anders werden. Unter der fachkundigen Mitwirkung von Zeichner Brösel, alias Rötger Feldmann, arbeitet Phenomedia (»Moorhuhnjagd«) zusammen mit dem Entwickler Exortus an einem Motorrad-Rennspiel.

Auf sechs Strecken (plus einem Bonus-Level) rasen Werner, Andi und natürlich die Rocker um die Wette, außerdem treten Sie im Zeitrennen an,

auf Wunsch sogar gegen einen Geist. Im Championship-Modus erfüllen Sie kleine Aufgaben und schwärzen mit Ihren Abgasen beispielsweise die beiden Polizisten aus den Comics. Politisch unkorrekt spielt natürlich auch der Bolkstoff eine Rolle. Welche, wollten uns die Designer allerdings nicht verraten. Jedenfalls kommen die bekannten Feuerstühle alle vor, vom Notkessel über die Sette-Liter-Schlüssel bis hin zum legendären, viermotorigen Red-Porsche-Killer.

Wenn auch auf die Physik acht gegeben wird (Sie werden etwa mit den schwereren Maschinen schlechter um die Kurven kommen), so liegt das Hauptaugenmerk weniger auf einer echten Simulation, denn auf einer Spaßraserei. Ein wenig müssen wir noch warten, denn erst im 3. Quartal wird der Asphaltbrenner »fäddich«. Der Preis soll dann deutlich niedriger als bei PC-Spielen üblich sein. (mash)

**Werner Asphaltbrenner – Fakten**  
Hersteller: Phenomedia AG/  
United Software  
Genre: Rennspiel  
Termin: 3. Quartal 2000  
Internet: [www.asphaltbrenner.de](http://www.asphaltbrenner.de)



Die Rennen führen über Stock und Stein.  
(Werner Asphaltbrenner)



Werner in seinem Element: Gas geben auf der selbstgebastelten Setter-Liter-Schlüssel. (Werner Asphaltbrenner)



Brösel in Liebingspose auf dem Red-Porsche-Killer.  
(Werner Asphaltbrenner)

## SPIELENEWS

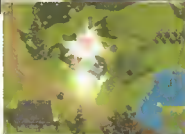
## STRATEGIE

DUNKLE  
MACHENSCHAFTEN

Die feindlichen Einheiten schießen nicht mit Feuerbällen schon mal warm.

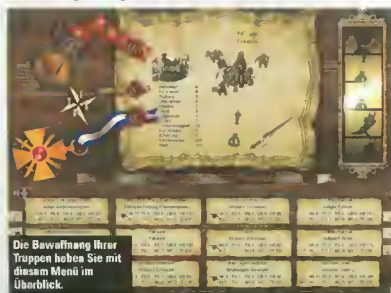


Die Priester Ihrer Armee jagen den Feinden mit Beschwörungen Angst und Schrecken ein



Ihren Befehl hin Verteidigungsweite errichten. Ist Ihnen die Spielzeit nicht lang genug, so lassen sich mit dem neuen Missions-Editor eigene Kampagnen erstellen. Die Veröffentlichung ist für das vierte Quartal 2000 geplant. (dk)

**Demon World 2: Dunkle Armeen – Fakten**  
Hersteller: Ikarion Software/  
Egmont Interactive  
Genre: Strategie  
Termin: 4. Quartal 2000  
Internet: [www.demonworld.de](http://www.demonworld.de)



Die Bewaffnung Ihrer Truppen heben Sie mit diesem Menü im Überblick.

## PCPLAYER IMPRESSUM

## DAS TEST-MAGAZIN

## GNEFREDAKTEUR

Manfred Dui (md),  
verantwortlich im Sinne des Presserechts

## REDAKTION

Roland Axtner (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Kraus (dk),  
Luc Marin (lu), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin  
Schnele (ms), Ildi Radacke (ir), Stefan Seidel (st), Thomas  
Werner (tw)

## FREIE MITARBEITER

Oskar Duszynski (Internet), Henrik Fisch, Thomas Köhlhauer  
(CD/Golden Master), Samira Nassah (Art Design), Manfred  
Schmidt (Textchef), Stefan Weschner

## GNEFIN VDM DIENST

Susan Sablowski

## REDAKTIONSSISTENZ

Angela Fischer

## KOORDINATION

Stefanie Kufeler

## ART DESIGN

Alexandra Bauer

## TITEL

Artwork: Hayes Interactive  
Gestaltung: Alexandra Bauer

## FOTOGRAFIE

Josef Bleier

## GESCHÄFTSFÜHRUNG

Stefan Moosleitner

## ANSCHRIFT DES VERLAGS

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h,  
81671 München. Telefon: (0 89) 450 684-0,  
Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: [www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

## PUBLISHER

Susanne Cossell

## ANZEIGENVERKAUF

Gesamtanzeigerleiter: Guido Klausbrunner (verantwortlich für  
Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufleitung:  
Nicole Radewicz, Tel. (089) 450 684-410  
Mitarbeiter: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

## ANZEIGEN-DISPOSITION

Bettina Wegel, Tel. (089) 450 684-48

## PRODUKTIONSLEITUNG

Brigitte Fagel

## DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN

JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85585 Pong

## VERTRIEBSLEITUNG

Wiener Hirschberger

## VERTRIEB

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Bräunle Str. 5, Postfach 11 23,  
85386 Echting, Tel. 089/319050

## DRUCK

MOHN Media: Mohndruck GmbH,  
Carl-Beckmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

## Umschlag

gestaltet geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

## ISSN-Nummer 0943-6993 – PC Player

## Abonnementverwaltung:

PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220,  
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,  
Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: [future@csj.de](mailto:future@csj.de)

## Abonnementpreise:

Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83  
Studenten: 13 Ausgaben DM 93,95/ Euro 47,86  
Europäisches Ausland: 13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13

## Bankverbindung:

Postbank München,  
BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 80

## Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: GS 936,00

Alpha Buchhandels GmbH,  
Amelingsr. 1, A-1050 Wien;  
Tel. (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20

## Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: sfr 105,20, Thal AG, Industriestrasse 14,  
CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax: (041) 917 28 85

E-Mail: [abo@thal.ch](mailto:abo@thal.ch), Internet: [www.thal.ch](http://www.thal.ch)

## Einzelheftbestellung:

PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,  
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,  
Fax: (089) 200 28 122

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen  
Verrechnungsscheck möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Diskettens  
sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.  
Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt  
oder sonstige  
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion  
vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die ge-  
sendeten gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.  
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Program-  
me und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher

Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheber-  
recht für veröffentlichte Manuskripte liegt aussch-  
ließlich beim Verfasser. Nachdruck sowie Vervielfältigung  
von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung  
des Verlages. Namentlich gekennzeichnete  
Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung  
der Redaktion wieder.



Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc



Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stellen Ihnen Informationsdienstleistungen in unterschiedlicher Art und helfen kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis zu liefern.

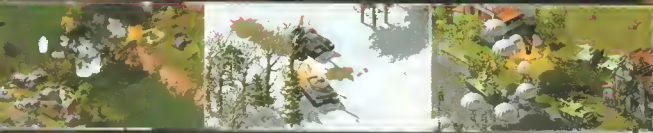
Diese effiziente Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webportale und acht eigenständige Internet Sites. Future Network licenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L.).

Chairman Chris Anderson • Chief Executive Greg Ingham • Finance Director Ian Links  
Tel +44 1225 442244  
[www.thefuturenetwork.plc.uk](http://www.thefuturenetwork.plc.uk)

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

# "KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"

MITMACHERN LOHNT SICH!  
NETZ  
SCAPE  
SUDDEN STRIKE  
MEISTERSCHRIKE  
Jedes gibt's hier:  
[www.suddenstriker.de](http://www.suddenstriker.de)



## ...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"Die Grafik-Qualität  
von Commandos, das  
Spielprinzip von C&C,  
die Spieliefe eines  
Panzer General 4..."

PC Games Preview 12/99

"Realistisch, dramatisch,  
komplex: ein Spiel um  
sämtliche Aspekte der  
Frontschlachten des  
Zweiten Weltkriegs"

PC Joker 07/2000



[www.suddenstrike.de](http://www.suddenstrike.de)

"Taktiker können sich  
beweisen: Schermützen und  
Schlachten des Zweiten  
Weltkriegs sind realistisch  
nachvollziehbar."

ComputerBILD Spiele 2/2000

"Erst denken, dann  
schießen", "Für ein  
Echtzeit-Strategiespiel  
bietet Sudden Strike  
viel taktische Tiefe"

GameStar 1/2000





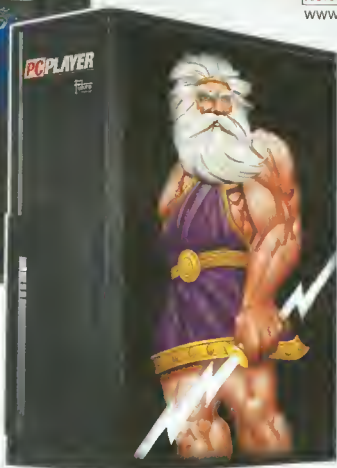
# GEWINNEN!

## SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK

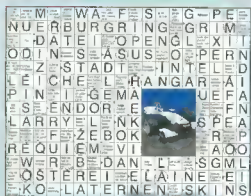


Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem **Airbrush-Motiv** geschmückten **PC\*** im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

**ALTERNATE**  
www.alternate.de



\* Abbildung ähnlich



### Fehlerteufel in Ausgabe 9/2000:

Natürlich bekommen die in der Ausgabe 9/2000 veröffentlichten Gewinner das versprochene Spiel »Age of Empires 2« statt des angegebenen »Grand Prix 3«. Wir bitten um Entschuldigung!

### ← Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 9/2000

#### Gewinner aus 8/2000

**Air-Brush-PC-Motiv: Vampire**  
Andreas Tonn, Sudstrasse 23,  
73770 Denkendorf

**Je eine Vampire-Special Edition** Christina Leonhart, Vogelleite 26, 85276 Pfaffenhofen ■ Alex Althoff, Nonsenstr. 1e, 90439 Nürnberg ■ Jens Nolte, Hönischer Kamp 10, 32657 Lemgo ■ Thomas Kretschmer, Leichensteinerstr. 19, 74549 Wolpertshausen

**Je ein Spiel: Vampire mit T-Shirt** ■ Kai Rottinghaus, Süderstr. 1a, 27356 Rotenburg ■ Thomas Kaupert, Am Waldland 28, 90455 Nürnberg ■ Stefan Kneops, Luckweg-Erhard Weg 8, 42579 Heiligenhaus ■ Carsten Merz, Wilhelmshäuserstr. 71a, 34346 Hannover ■ Menden ■ Mathias Schätzl, Finkenweg 1, 85283 Wolnzach

**Je ein Spiel: Vampire** Koa Robenek, August-Hinrichs-Str. 37, 26160 Bad Zwischenahn ■ Markus Krentzel, Carl-Linde-Str. 23, 28357 Bremen ■ Volker Settgast, Bismarckstr. 2, 38106 Braunschweig ■ Florian Bartsch, Angerhoop 17, 29332 Wessendorf ■ Martin Pietsch, Kiorsther Steeg 12, 47877 Willich

Unter uns

# CLIFF BLESZINSKI



»Es gibt keine schlechten Spiele, nur schlechte Programmierer.«

## CLIFF BLESZINSKI UNDYING

Uns war bis zuletzt nicht ganz klar, ob Cliffs Antworten a) im Vollrausch entstanden sind, b) von jemandem, der ihn ärgern wollte, geschrieben oder c) von uns erfunden wurden. Doch wer in seinem Lebenslauf »Unreal Tournament« stehen hat, darf wohl ein paar schräge Antworten geben. Wer Katzen auf einen Scanner stellt und, nun ja, scannt, ebenfalls: Glauben Sie uns nicht? Schauen Sie sich mal [www.cat-scan.com.au](http://www.cat-scan.com.au).

### Na, Cliff, wie gehts?

Meine Hämorrhiden machen mir nach einem langen Tag voller Deathmatch etwas zu schaffen. Stopp, ich bin superbeschäftigt mit dem nächsten großen Superhit – drückt den ersten Satz nicht ab!

**Welches Spiel hat Dich denn als Erstes an den Stuhl gefesselt?**  
»Space Invaders« für den Atari VCS 2600 bei unseren Nachbarn – ich muss sechs oder sieben Jahre alt gewesen sein. Ich hab mir dort immer ein paar Spiele erschnorrt. Später bauten sie sich einen Swimmingpool, fand ich auch sehr praktisch.

**Wie kamst Du vom Pool in die Spielebranche?**  
Ich sage nur: die Besetzungscouch. Manche Leute glauben, unsere Branche würde Hollywood immer ähnlicher. Ich arbeite mit aller Kraft in diese Richtung.

**Dein schlechtestes Spiel?**  
Vor Jahren schrieb ich für Epic ein grottenschlechtes Adventure namens »Dare to Dream«. Ein einziger, unsinniger, digitaler Acid-Trip. Ich schäme mich noch heute.

**Zum Ausgleich: Das beste Spiel, das Du zuletzt gespielt hast?**  
»Opposing Forces« für »Half-Life«.

Cliffy B, wie ihn seine Fans nennen, ist schon seit »Unreal« ein höchst aktiver Online. Zwischen den Arbeiten an seiner »Cat Scan«-Homepage fand er sogar noch Zeit für einen Job als Lead-Designer von »Unreal Tournament«. Fragen Sie uns nur nicht, was das merkwürdige Kostüm zu bedeuten hat ...

einsame Klasse. Das war doch ein komplettes Spiel, oder? Wenigstens war es so teuer wie eins.

**Und das furchtbarste?**  
Es gibt keine schlechten Spiele, nur schlechte Programmierer.

**Was war Deiner Meinung nach der größte Moment der Spielegeschichte?**  
Als ich zum ersten Mal den Level mit den milchspendenden Brüsten in »FAKK 2« gesehen habe. Auf der letzten E3, betrunken in einem Vorführ-Wohnwagen auf dem G.O.D.-Parkplatz. Ein magischer, surrealer Moment.

**Bist Du jemals verhaftet worden?**  
Nein, aber kanadische Zöllner haben mich mal belästigt. Nach einer Tasse Tim-Horton's-Kaffee sind die unausstehlich.

**Wie bist Du, wenn Du betrunken bist?**  
Davon überzeugt, dass ich tanzen kann. Wenn Du eine Tanzfläche aus Holz haben sollst – Vorsicht! Die fängt Feuer.

**Gewalt in Spielen: Berechtigte Sorge oder Medienhysterie?**  
Unsere Spiele sind für Erwachsene und ältere Teenager. Wir setzen Gewalt nur aus Gameplay-Gründen ein: Die Kopfschüsse in »Unreal Tournament« sind strategisch und Blut ist eine optische Anzeige dafür, dass Du Deinen Feind getroffen hast.

**Willtest Du nach einer Runde »Doom« wirklich noch nie jemanden umbringen?**  
»Doom« habe ich noch zuhause bei Mutti gespielt. Wir wohnten in Südkalifornien und meine Mutter wollte die Klimaanlage partout nicht einschalten. Mein Zimmer war unterm Dach, zwei Computer liefen, die Temperatur stieg sehr schnell und unerträglich an. Es gab Tage, an denen ich sehr frustriert und mit den übli-

chen Teenager-Ängsten konfrontiert war – und 45 Grad im Zimmer waren keine Hilfe. Nach einer Runde Doom ging es mir immer besser und das hat mich vermutlich davon abgehalten, meiner geliebten Mutter etwas anzutun.

**Fünf Wörter, die Dich beschreiben?**  
Pretty fly for (a) white guy – ziemlich gerissen für einen Weißen.

**Woberü beschwerst Du Dich in einem Hotel am ehesten?**  
Dünne Wände. Leute, die wie verrückt schreien, eine Party, die so laut abgeht, dass ich den Text von »Superfreak« mitsingen kann, so was rangiert ganz oben auf meiner Liste.

**Was hast Du denn im Moment in Deinen Taschen?**  
Goldketten. Viele.

**Dein unangenehmster Charakterzug?**  
Ich bin kein guter Gewinner. Ich reibe meinen Gegnern meine Spielsiege ohne Ende unter die Nase und genieße dabei jeden einzelnen Moment.

**Welche Musik soll bei Deiner Beerdigung gespielt werden?**  
Das wäre Coolios »Fantastic Voyage«, weil sich meine Seele auf einer der phantastischsten Reisen überhaupt befinden wird. Na ja, hoffentlich.

**Online-Spiele: Überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?**  
Technik wird entweder durch Pornografie oder Humor vorangetrieben. Online-Spiele geben den Leuten eine weitere Möglichkeit, sich gegenseitig sexuell zu belästigen. Der Online-Markt wird wachsen.

**Welches Spiel hätte schon längst jemand programmieren sollen?**  
»SimPrison«. Komplet mit Prügeleien, Aufständen und den neuesten Sicherheitseinrichtungen.





## Erlebe die Club-Vorteile!

**Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh**

**Gratis!**

Diese handliche Datenbank dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden.



# NACHSPIEL



**Top oder Flop:** Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



## KURZBESCHREIBUNG

Bei »Star Trek: Armada« kommandieren Sie ganze Flotten von Raumschiffen in vier Kampagnen. Da dieses Echtzeit-Strategiespiel dem Star-Trek-Universum gewidmet ist, dürfen Sie wahlweise die Föderation, die Romulaner, die Klingonen und sogar die Borg übernehmen. Das Weltall ist bei diesem Spiel flach, was der Orientierung sehr zugute kommt. Der Spielablauf entspricht dem ähnlicher Titel: Sie bauen Rohstoffe ab, errichten Raumstationen und montieren dort Kampfraumer.

## TESTER-MEINUNG

Thomas Werner fand nur wenige Kritikpunkte an einem ansonsten runden Spiel. Besonders überzeugte ihn das gelungene Missionsdesign, dem die Entwickler erstaunlich abwechslungsreiche Einsätze spendiert hatten. Bemerkenswert waren für ihn auch originelle Elemente wie das Beamen von Besatzungen zwischen den Raumschiffen. Zudem pries er den seiner Meinung nach ausgezeichneten Mehrspieler-Modus sowie das Star-Trek-Flair. Ein Wermutstropfen war jedoch die nicht allzu große Anzahl von Missionen und die unglaubliche Massenproduktion von riesigen Raumschiffen. Insgesamt ein sehr guter Titel.



Romulaner greifen einen Klingonen-Stützpunkt an.



## HERSTELLER: ACTIVISION

Selbst Markus Wilding von Activision musste zugeben, vom Erfolg dieses Titels überrascht worden zu sein. Star Trek: Armada übertraf alle Erwartungen des Herstellers und verkaufte sich sogar in den Sommermonaten ansehnlich. Es sei ein gutes Beispiel dafür, dass eine große Lizenz durchaus ein gutes Spiel nicht ausschließen wurde. Einen Grund für den Erfolg sah er darin, dass sich Armada wie ein klassisches, zweidimensionales Strategiespiel spielen lasse. Zudem könnte man erstmals die vier beliebtesten Star-Trek-Rassen, unter anderem auch die Borg, übernehmen. Außerdem sei das Spiel seit der Veröffentlichung durch zahlreiche Community-Aktivitäten lebendig geblieben. Besonders hob er die deutsche Armada-Liga ([www.armada-liga.de](http://www.armada-liga.de)) hervor, in der reger Betrieb herrsche. Speziell die offene Architektur von Star Trek: Armada – mit der Möglichkeit neue Schiffe und Mods zu entwerfen – dürfte dafür ausschlaggebend sein.

## HÄNDLER

Im Rückblick bezeichnete David Fioretti vom Spiele-Fachgeschäft **PC Fun** den Titel als großen Überraschungserfolg. Star Trek: Armada hätte sich über viele Wochen hin hervorragend verkauft. Sogar zum Zeitpunkt dieses Gesprächs wäre die Nachfrage noch immens.

## LESER

Ein erstaunliches Phänomen war bei den Leser-Reaktionen auf Star Trek: Armada zu beobachten: fast sämtliche Zuschriften waren im Fazit positiv. Wo ansonsten zu so gut wie jedem Programm regelrechte Hass- und Mecker-E-Mails eintrafen, wirkten hier die Kommentare sehr ausgewogen. Offenbar sind Star-Trek-Fans im Schnitt tatsächlich intelligenter oder zumindest friedlicher.

**Nusred Cavidar** bemängelte zwar die mäßige Intelligenz der Computergegner, kommt abschließend jedoch zu folgender Bewertung: »Armada ist der erste Schritt zu einer Generation der besseren Star-Trek-Spiele und kurzum ein gelungenes Spiel.«

**Marvin Stange** war schon beim Einkauf so fasziniert von Armada, dass er seine Freundin im Laden vergaß. Er streicht besonders den Design-Trick mit dem zweidimensionalen Welt-raum heraus, weshalb es nie zu Orientierungsproblemen käme.

**Michael Walter** freut sich über die zahlreichen, die Lang-

zeitmotivation spürbar steigern den Mods.  
Die Stroy wurde von **Thomas Lammert** als Hauptmotivation angesehen. Er beklagte jedoch anfängliche NVIDIA-Inkompatibilitäten.  
**Timm Schnelle** kommt zum euphorischen Fazit: »Insgesamt war Armada abwechslungsreicher, bunter und spannender als die C&C-Serie.« (tw)

zeitmotivation spürbar steigern den Mods.

Die Stroy wurde von **Thomas Lammert** als Hauptmotivation angesehen. Er beklagte jedoch anfängliche NVIDIA-Inkompatibilitäten.

**Timm Schnelle** kommt zum euphorischen Fazit: »Insgesamt war Armada abwechslungsreicher, bunter und spannender als die C&C-Serie.« (tw)

## Leser-Charts

Nur zweimal konnte sich Star Trek: Armada in unseren Leser-Hitparaden platzieren – was nicht den Verkaufszahlen entsprach.

|            |          |
|------------|----------|
| April 2000 | Platz 16 |
| Mai 2000   | Platz 19 |

## Chart-Erfolge

Schon seit rund einem halben Jahr kann sich Armada unter den meistverkauften Titeln halten und schafft es nach vier Monaten sogar, auf den sechsten Platz vorzudringen.

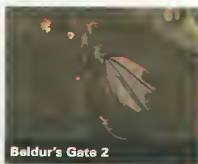
|            |          |
|------------|----------|
| März 2000  | Platz 13 |
| April 2000 | Platz 7  |
| Mai 2000   | Platz 13 |
| Juni 2000  | Platz 6  |
| Juli 2000  | Platz 18 |

## WERTUNG

HERSTELLER:  
Activision  
GENRE:  
Strategiespiel  
Test in 5/2000  
[www.activision.de](http://www.activision.de)

**PC PLAYER**  
SPIELSPASS  
**82**

## AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE



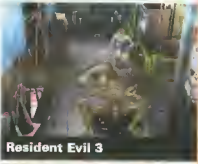
## Beldur's Gate 2



## Media



## Pool of Radiance 2



### Resident Evil 3



## Sacrifice



## Techno Mage

**AUF DIESE SPIELE  
FREUEN SICH DIE  
LESER AM MEISTEN:**

- 1 Black & White
- 2 Baldur's Gate 2
- 3 Duke Nukem Forever
- 4 Halo
- 5 Warcraft 3

| TITEL                             | HERSTELLER                     | GENRE                 | TERMIN          |
|-----------------------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------|
| Alone in the Dark 4               | Darkworks/Infogrames           | Action-Adventure      | 4. Quartal 2000 |
| Anschonox                         | Ion Storm/Eidos Int.           | Action-Rollenspiel    | 3. Quartal 2000 |
| Aqua                              | Massive Ent./Ravensburger Int. | Action                | 3. Quartal 2000 |
| Baldur's Gate 2                   | Boware/Interplay               | Rollenspiel           | 4. Quartal 2000 |
| Battle Isle, Der Andosia Konflikt | Blue Byte Software             | Strategie             | 3. Quartal 2000 |
| Black & White                     | Lionhead/Electronic Arts       | Strategie             | 3. Quartal 2000 |
| Blair Witch Project               | Terminal Reality/Take 2 Int.   | Action                | 4. Quartal 2000 |
| C&C: Alarmstufe Rot 2             | Westwood/Electronic Arts       | Echtzeit-Strategie    | 3. Quartal 2000 |
| Call to Power 2                   | Activision                     | Aufbausimulation      | 3. Quartal 2000 |
| Chicken Run                       | Eidos Interactive              | Adventure             | November 2000   |
| Capitalism 2                      | Enlight Software/Ubisoft       | Wirtschaftssimulation | 1. Quartal 2001 |
| Championship Motocross            | THQ                            | Rennspiel             | 3. Quartal 2000 |
| Clou 2, Der                       | Neo/THQ                        | Adventure             | 3. Quartal 2000 |
| Colin McRae Rally 2               | Codemasters                    | Rennspiel             | 3. Quartal 2000 |
| Comanche 4                        | Novologic/Electronic Arts      | Simulation            | 3. Quartal 2000 |
| Command & Conquer: Renegade       | Westwood/Electronic Arts       | Action                | 3. Quartal 2000 |
| Commandos 2                       | Pyro Studios/Eidos Int.        | Echtzeit-Strategie    | November 2000   |
| Demonworld 2                      | Ikanon                         | Strategie             | 4. Quartal 2000 |
| Descent 4                         | Parallax Studios/Interplay     | 3D-Action             | Dezember 2000   |
| Desperado                         | Spellbound/Infogrames          | Strategie             | 1. Quartal 2001 |
| Duke Nukem Forever                | 3D Resins/Infogrames           | 3D-Action             | 3. Quartal 2000 |
| Escape from Monkey Island         | LucasArts/THQ                  | Adventure             | 3. Quartal 2000 |
| Fallout Tactics                   | 14" East/Interplay             | Strategie             | 4. Quartal 2000 |
| FIFA 2001                         | EA Sports/Electronic Arts      | Sportspiel            | 3. Quartal 2000 |
| Frontierland                      | JoWood/Bonus Games             | Strategie             | 3. Quartal 2000 |
| Galleon                           | Confounding Factor/Interplay   | Action-Adventure      | März 2001       |
| Gothic                            | Piranha Bytes/Egmont Int.      | Action-Rollenspiel    | 3. Quartal 2000 |
| Half-Life: Team Fortress 2        | Valve Software/Havas Int.      | Action                | 4. Quartal 2000 |
| Haio                              | Bungie Software/Microsoft      | Action                | 1. Quartal 2001 |
| Hidden & Dangerous 2              | Illusion Software/Take 2 Int.  | Action-Strategie      | April 2001      |
| Loose Cannon                      | Digital Anvil/Microsoft        | Action                | 3. Quartal 2000 |
| Mafia                             | Illusion Software/Take 2 Int.  | Action                | 4. Quartal 2000 |
| Max Payne                         | Remedy Ent./Take 2 Int.        | Action                | März 2001       |
| Mech Warrior 4                    | Fasa Interactive/Microsoft     | Action                | 4. Quartal 2000 |
| Mercedes Benz Truck Racing        | Synetic/THQ                    | Rennspiel             | 3. Quartal 2000 |
| NBA 2001                          | EA Sports/Electronic Arts      | Sportspiel            | 4. Quartal 2000 |
| Peace Makers                      | Masa/Ubisoft                   | Strategie             | 1. Quartal 2001 |
| Pool of Radiance 2                | Stormfront Studios/SSI         | Rollenspiel           | 4. Quartal 2000 |
| Project IGI                       | Innerloop Studios/Eidos Int.   | 3D-Action             | 3. Quartal 2000 |
| Rally Racing Simulation           | Ubisoft                        | Rennspiel             | November 2000   |
| Real Neverending Story, The       | discreet monsters              | Action-Adventure      | 3. Quartal 2000 |
| Resident Evil 3                   | Capcom/Eidos Interactive       | Action-Adventure      | 3. Quartal 2000 |
| Rune                              | Human Head Studios/Take 2 Int. | Action                | 3. Quartal 2000 |
| Sacrifice                         | Shiny/Interplay                | Echtzeit-Strategie    | 4. Quartal 2000 |
| Siedler 4, Die                    | Blue Byte Software             | Strategie             | 4. Quartal 2000 |
| Simon the Sorcerer 3D             | Headfirst Prod./Havbro Int.    | Adventure             | November 2000   |
| Sovereign                         | Ubisoft                        | Strategie             | 1. Quartal 2001 |
| Starfleet: Command 2              | 14" East/Interplay             | Action-Strategie      | November 2000   |
| Star Wars Episode 1: Qbn'Wan      | LucasArts/THQ                  | Action                | 4. Quartal 2000 |
| Stonekeep 2, Godmaker             | Black Isle/Interplay           | Rollenspiel           | Dezember 2000   |
| Stupid Invaders                   | Ubisoft                        | Adventure             | November 2000   |
| Summoner                          | Voktor/THQ                     | Rollenspiel           | November 2000   |
| Sudden Strike                     | CDV                            | Echtzeit-Strategie    | 3. Quartal 2000 |
| Techno Mage                       | Sunflowers/Infogrames          | Action-Adventure      | November 2000   |
| The World is not enough           | Electronic Arts                | Action                | 4. Quartal 2000 |
| Tomb Raider - Die Chronik         | Core Design/Eidos Int.         | Action-Adventure      | November 2000   |
| Tropico                           | Pop Top Software/Take 2 Int.   | Strategie             | Januar 2001     |
| Turrican 3D                       | Rainbow Arts/THQ               | Action                | 3. Quartal 2000 |
| Ultima Online 2                   | Origin/Electronic Arts         | Online-Rollenspiel    | 1. Quartal 2001 |
| Warcraft 3                        | Blizzard/Havas Interactive     | Rollen-Strategie      | 4. Quartal 2000 |
| Wizardry 8                        | Sir Tech                       | Rollenspiel           | 4. Quartal 2000 |

\* Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.



# SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

## PCPLAYER LESER TOP 20

- 1 **NEU** **DIABLO 2**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 2 (1) **AGE OF EMPIRES 2**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 3 (6) **HALF-LIFE (DEUTSCH)**  
VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- 4 (2) **BALOUR'S GATE**  
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- 5 (–) **INOIZIERTES SPIEL**  
IO SOFTWARE/ACTIVISION
- 6 **NEU** **OEUS EX**  
EIDOS INTERACTIVE
- 7 (11) **DAWK PROJECT 2: THE METAL AGE**  
LOOKING GLASS/EIDOS INTERACTIVE
- 8 (4) **PLANESCAPE: TORMENT**  
BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
- 9 (3) **UNREAL TOURNAMENT**  
EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
- 10 (18) **NEEO FOR SPEED PORSCHE**  
ELECTRONIC ARTS
- 11 (16) **COMMANO & CONQUER 3**  
WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
- 12 **NEU** **VAMPIRE DIE MASKERADE REDEMPTION**  
ACTIVISION
- 13 (20) **FINAL FANTASY 8**  
SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE
- 14 **DIABLO**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 15 (14) **COUNTERSTRIKE**  
CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
- 16 (8) **STARCRAFT**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 17 (–) **STARLANCER**  
DIGITAL ANVIL/MICROSOFT
- 18 (12) **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3**  
3DO/INFOGRAMES
- 19 (–) **FALLOUT 2**  
INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE
- 20 (10) **SOLOIER OF FORTUNE**  
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION

■ Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player  
Erhebungszeitraum Juli 2000

## VERKAUFS-CHARTS

- 1 **NEU** **GRAND PRIX 3**  
HASBRO INTERACTIVE/MICROPROSE
- 2 **NEU** **DIABLO 2**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 3 **NEU** **OEUS EX**  
EIDOS INTERACTIVE
- 4 (1) **OIE ORIGINAL MOORHUIJNAGO**  
PHENOMEDIA/RAVENBURGER INT.
- 5 (3) **OIE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 6 (5) **CAESAR 3**  
IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
- 7 (10) **OIE RACHE OER SUMPFHÜNNER**  
KOCH MEDIA
- 8 **NEU** **ICEWING OALE**  
VIRGIN
- 9 (–) **DIABLO**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 10 **NEU** **VAMPIRE: DIE MASHERAOE**  
REDEMPTION ACTIVISION
- 11 (9) **AGE OF EMPIRES 2**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 12 (16) **HALF-LIFE: GENERATION**  
VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- 13 **NEU** **SHOGUN**  
ELECTRONIC ARTS
- 14 (11) **COMMANO & CONQUER 3**  
WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
- 15 (15) **SIMCITY 3000 DEUTSCHLAND**  
ELECTRONIC ARTS
- 16 (–) **HICHER-FUGBALLMANAGER**  
HEART-LINE
- 17 (20) **AUTOBAHN RASER 2**  
DAVILEX SOFTWARE/KOCH MEDIA
- 18 (6) **STAR TREK: ARMAOA**  
ACTIVISION
- 19 **NEU** **STAR TREK: BIRTH O.T. FEDERATION**  
SUNFLOWERS/INFOGRAMES
- 20 (–) **ANNO 1602 – HÖNIGSEITON**  
SUNFLOWERS/INFOGRAMES

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum 31.07.–05.08.2000  
Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen

## USA-CHARTS

- 1 **NEU** **DIABLO 2**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 2 (1) **THE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 3 (2) **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION**  
DISNEY INTERACTIVE
- 4 (3) **ROLLERCOASTER TYCOON**  
HASBRO INTERACTIVE
- 5 (5) **STARCRAFT**  
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 6 **NEU** **ICEWING OALE**  
INTERPLAY
- 7 (8) **SIMCITY 3000 UNLIMITED**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 8 (7) **ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES**  
HASBRO INTERACTIVE
- 9 (10) **AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 10 (–) **RETURN TO KRONOR**  
HAVAS INTERACTIVE

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum Juli 2000

## ENGLAND-CHARTS

- 1 **NEU** **ICEWING OALE**  
VIRGIN
- 2 **NEU** **DIABLO 2**  
HAVAS INTERACTIVE
- 3 (2) **THE SIMS**  
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 4 (–) **EARTH 2150**  
MINGSOPE
- 5 (1) **SHOGUN: TOTAL WAR**  
ELECTRONIC ARTS
- 6 (3) **CHAMPIONSHIP MANAGER: 99/00**  
EIDOS INTERACTIVE
- 7 **NEU** **VAMPIRE: MASOUEAOE**  
REDEMPTION ACTIVISION
- 8 (5) **AGE OF EMPIRES 2**  
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 9 **NEU** **NORTON ANTIIVHUS 2000**  
SYMANTEC
- 10 **NEU** **AUTOROUTE GB 2001**  
MICROSOFT

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum Juli 2000

## MITMACHEN & GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Lackerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihängers in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei derzeit aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER



Der Preis diesmal von Blizzard/Havas Interactive:

### DIABLO 2

#### Gewinner:

Christian Baur, Haszham  
Wolfgang Dieck, Inszenack  
Old Link, Hannover  
Mika Müller, Cloggenburg  
Michael Promot, Eben/PQ

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



# ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 10/95  
— die Spielewelt vor fünf Jahren

## Herbstimpressionen

Ein Pentium/90 mit 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM-Laufwerk, 1-MByte-Grafikkarte und 850-MByte-Festplatte kostet rund 3000 Mark. Peter Molyneux erzählte im Interview, dass **Dungeon Keeper** Ende des Jahres erscheinen soll (hört, hört!). Und für Historiker: Das Vorserien-Modell der Multimedia-Online-Zeitschrift **HYPER!** liegt kostenlos der PC Player bei. Wurde leider nach sieben Ausgaben eingestellt – das Heft kam zu früh für diese Welt. Mit ähnlichem Konzept macht das Magazin »Tomorrow« heute kräftig Auflage. In der Reihe »Mein PC« stellt Smudo seinen privaten Rechner vor: einen rasend schnellen Pentium/100 mit 4 GByte Festplattenplatz und Soundblaster-16-Karte. Und erklärt: Not macht erfinderisch. Nach dem Tod seines Druckers schickte der Fanta-4-Rapper seine Ausdrucke mit einem 14,4er Modem an sein Faxgerät. (ra)



Bagian einer Legaade: Das erste »The Need for Speed« erscheint. Wages Lizenzprobleme war einmal und das immer mehr



Geantelissime: »Fantasy General« (links) und »Paazer General 2«, die nächste SSI-Hotfald-Strategietital stehen in das Startlöcher.

## DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Magic Carpet 2 (60 Punkte)
2. US Marine Fighters (86 Punkte)
3. The Need for Speed (84 Punkte)
4. Apache Longbow (82 Punkte)
5. Pitfall: Das Maya Adventure (79 Punkte)

## DAMALS GESAGT

»Wie Molyneux meinte ich heute Zeitungen verkaufen.« (Peter Molyneux, damals noch guter Dieb bei Ballfrog)

## DAMALS GELÄSTERT

»Wie eine Spital-Redaktion maximal ein Fernseh-Bild als Einachtfünftel ersetzen.« (Heinrich Fisch zum »Civilization«-Klee »Blue Planet 2000«)

# Spiel dich satt: Unsere Games sind so richtig lecker!

Zeit zum Spielen ist immer:  
Und bei uns gibt's die  
riesige Auswahl Games  
für PC und alle Konsolen,  
neu oder gebraucht.



**ricardo.de**  
THE AUCTION CHANNEL

shop games

jetzt neu  
Computer- & Videospiele

NEU

BÜCHER MUSIK DVD&VIDEO SOFTWARE&CD-ROMS COMPUTER-&VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de



Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort,  
wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter  
www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach  
jede Menge Computer- und Videospiele bestellen.  
Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de



# BUGREPORT

**Der Fehlerteufel machte keine Sommerpause. Wir waren ihm auf der Schliche und präsentieren Ihnen auch in diesem Monat wieder seine größten Schandtaten.**



Grand Prix 3 bietet nicht auf jedem Lenkrad Force-Feedback-Unterstützung.

## GRAND PRIX 3

Formel-1-Freunde träumten schon lange davon, als Schumi sündhaft teure Rennwagen zu Schrott fahren zu können. Das macht natürlich mit einem schicken Force-Feedback-Lenkrad um einiges mehr Spaß als mit einem ausgeleierten Joystick. Doch auf einigen Steuergeräten – unter anderem beim Microsoft Force Feedback Wheel – warten Sie vergebens auf die realistischen Kraft-Rückmeldungen. Schade, geben sich die Programmierer bei der Umsetzung der Effekte doch wirklich Mühe. Microprose ist nun gefragt, in nächster Zeit mit Hilfe eines Patchs Unterstützung für alle Lenkräder zu liefern.

[www.microprose.de](http://www.microprose.de)

## MDK 2

Die schillen Figuren des Action-Adventures hatten bisher einige Stabilitätsprobleme unter dem brandneuen Betriebssystem »Windows Millennium«, aber auch auf dem guten alten 98er Jahrgang gab es einige Schwierigkeiten: So verursachte Held Kurt im vierten Level verschiedene Fehler bei der Textausgabe, nachdem er eine Granate abgefeuert hatte. Wenn Sie in die Rolle des exzentrischen Doktors schlüpfen und dabei irgendwelche Gegenstände benutzen wollten, versagte bisher die Schnell-speicherfunktion. Der aktuelle Patch behebt das Problem und

verpasst der OpenGL-Grafik-Schnittstelle noch einen Feinschliff, so dass das Spiel noch einen Tick flüssiger abläuft. [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

## ICEWIND DALE

Der Rollenspiel-Geheimtipp ist glücklicherweise erstaunlich fehlerarm geblieben. Doch der eine oder andere Bug im Detail blieb vielen Spielern nicht verborgen. So kam es manchmal vor, dass Charaktere, die nach langer Erfahrung inzwischen über beträchtliche Stärke verfügten, beim Kampf ihre eigenen Hitpoints auf die Nase bekamen. Programmabstürze beim Abspielen von Zwischensequenzen ereigneten sich leider ab und zu, sollten jedoch nun behoben sein. Neben diesen Problemen beseitigten die Designer im aktuellen Patch 1.06 auch noch kleinere

Bugs wie beispielsweise fehlerhafte Statusanzeigen bei manchen Figuren oder einige Probleme mit Waffen, die in bestimmten Situationen nicht richtig funktionierten. [www.bioware.com](http://www.bioware.com)

## HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Kaum veröffentlicht, schon ist der erste Patch erhältlich. Beim nagehauenen 3D-Shooter kam es besonders bei den Zwischensequenzen gelegentlich zu Absturzproblemen. Während des Spiels hatten außerdem Besitzer einer Voodoo 2 Grafikkarte Probleme mit der Stabilität. Die Programmierer überarbeiteten die Grafikschnittstelle für die 3Dfx-Karten, so dass diese Probleme nun der Vergangenheit angehören müssten. [www.ritual.com](http://www.ritual.com)

## KISS: PSYCHO CIRCUS

Im Shooter »KISS: Psycho Circus« kam es gelegentlich vor, dass ein Level als gelöst galt, obwohl sich in der Welt noch zahlreiche böse Kreaturen herumtrieben. Die Nebeldarstellung im Spiel wirkt zwar düster, lässt sich aber nicht abschalten. Auch Grafikfehler in der Menüdarstellung bei Riva-TNT2-Karten waren keine Seltenheit im Spiel. Inzwischen gibt es einen Beta-Patch, der sich die Probleme annimmt. Besitzer der deutschen Version müssen sich noch etwas mit den Fehlern herumärgern, da das Update nur mit dem englischsprachigen Programm funktioniert. (dk) [www.thirdlaw.com](http://www.thirdlaw.com)

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse: [Bugreport@pcplayer.de](mailto:Bugreport@pcplayer.de) oder per Post:

Future Verlag GmbH  
Red. PC Player, Bugreport  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.



**Star Trek Voyager**  
jetzt schon vorbestellen!  
Erscheint voraussichtlich am 22.9.



**Sydney 2000**  
Das offizielle Computerspiel der Olympischen Sommerspiele.



**Play The Games Vol. 3**  
Teil drei der erfolgreichen  
Spiele-Compilation: 15 hochwertige  
Games zum kleinen Preis.

**Battle Isle – Der Andosia Konflikt**  
Coming soon – jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele unter  
[www.amazon.de](http://www.amazon.de). Ab 89,- DM  
Bestellwert versandkostenfrei.  
\*zzgl. Versandkosten

einfach so einkaufen

**amazon.de**

## Diablo 2: Mehrspieler-Report



Ob es das ist, was mit dem viel gerühmten Teamwerk im Battle.net gemeint ist? Zumindest die Monster sind sich halbwegs einig...

# HIMMLISCHE HELDEN GEGEN HOLLISCH HEFTIGE HORDEN

**Inzwischen funktioniert der Battle.net-Spielbetrieb. Das war aber nicht immer so! Hier erfahren Sie, was alle »Diablo 2«-süchtigen Spieler zur Verzweiflung trieb!**

**D**ie Vorzeichen einer Beinahe-Katastrophe waren bereits im Vorfeld zu erkennen: Der erste Patch zu Diablo 2 stand schon im Netz zum Download bereit, bevor das Spiel überhaupt verkauft wurde – so viel zu Blizzards Anspruch, ein perfektes, bug-freies und rundum gelungenes Spiel herauszubringen.

#### Tagebuch der Frustration

Ein paar Tage später war es dann endlich so weit; Diablo 2 kam in die Läden.

Leider folgte der Freude bereits beim ersten Einwahl-Versuch ins Battle.net eine tiefe Enttäuschung: Pünktlich zum Verkaufsstart waren die europäischen Server ausgefallen! Ein paar Tage dauerte es, bis sie wieder aktiviert waren. Große Freude kam aber auch dann nicht auf: Es wollten sich weit mehr Leute einloggen, als man dies bei Blizzard auch nur im entferntesten geahnt hatte. Leider hat Blizzard bis heute kein vernünftiges Argument anführen können, wieso man der Meinung sei, ein Belastungstest mit 100.000 Spielern reiche aus – bei fast zwei Millionen Vorbestellungen weltweit. Das



So ist es richtig: Der Paladin stürzt sich auf den Feind, während die Zauberin ihn aus der Entfernung unterstützt. Da sind selbst die stärksten Monster machtlos und ergeben sich der göttlichen Gerechtigkeit!

Battle.net brach also immer wieder zusammen, von einem normalen Spielbetrieb konnte keine Rede sein. Hatte man es wirklich mal geschafft, ein Spiel zu eröffnen, war meist nach etwa zehn Minuten schon wieder Schluss.

Allgemeiner Ärger machte sich somit breit, bis die Patch-Version 1.03, und somit eine wesentliche Verbesserung des Battle.net-Betriebes, in Aussicht gestellt wurde. Verwir-

geführt hatte und erst auf Nachfrage verärgelter Spieler sämtliche Neuerungen zugeb.

Nachdem Anfang August jedoch die neuen Server in Europa installiert waren, existierten kaum noch Wartezeiten; meist wird ein Spiel sofort geladen. Eine vernünftige Mehrspielerunde steht nun also, zumindest technisch, eigentlich nicht mehr viel im Wege. Beachten Sie aber, dass Sie durchaus nach wie vor heftige Lag-Probleme bekommen

## »Der gefährlichste Zwischengegner: Lag-Verzögerung, die Grausame (verflucht).«

rung gab es dann aber wieder während der Installation des 1.03er Patches: Die Server-Crew von Blizzard hatte die Ankündigung, alle Realm-Server für vier Stunden abzuschalten, in aller Eile ohne das normalerweise verwendete offizielle Blizzard-Logo veröffentlicht. Nachdem die Server mehr als neun Stunden außer Funktion waren und nichts Neues auf der Hersteller-Homepage verlautet wurde, machte im Netz das Gerücht die Runde, die Nachricht sei von einem Hacker gefälscht worden, der sich auch in die Server gehackt hätte. Zwei weitere Stunden fürchteten nun alle Battle.net-Spieler um das Wohlergehen ihrer mit so viel Herzblut aufgezogenen Charaktere. Dann erst postete Blizzard eine neue Meldung (inklusive offiziellem Logo) und beruhigte so die aufgebracht Spieler-Gemeinde.

Die wahre Überraschung erfolgte jedoch danach: Statt fruchtloser Versuche, ein Spiel zu eröffnen («Server down»), erhielt man nun eine Nummer in der Warteschlange. War bis auf Null heruntergezählt, wurde automatisch versucht, ein Spiel zu eröffnen (was auch nicht immer gelang; ärgerlich nach bis zu zehn Minuten Wartezeit). Weiterer Unmut entstand dadurch, dass Blizzard nicht alle vorgenommenen Änderungen (etwa Effektivitätsveränderungen bei Fertigkeiten) in der Patchliste auf-

können, die nicht selten zum Ableben Ihres Helden führen werden.

### Battle.net

Bisher scheint es Blizzard tatsächlich gelungen zu sein, Cheaten zu verhindern (obwohl Level-75-Charaktere, gerade mal einen Monat nach Verkaufsstart, einen schützenden Stützpunkt lassen ...); dies bedeutet aber leider nicht, dass man im geschlossenen Battle.net vor üblen Überraschungen sicher wäre:



Perfektes Arrangement in Battle.net: Die Zaubereien versetzen herannahende Biester, während der Borker für die Verteidigung sorgt.

**CD-Code-Überprüfung:** Spieler geben sich als Blizzard-Offizielle aus und müssen angeblich Ihren Diablo-2-CD-Code überprüfen.

Vorsicht: Diese Nachrichten sind Fälschungen! Niemand von Blizzard wird Sie jemals per Battle.net oder per E-Mail nach Ihrem Zugriffscode fragen. Haben Sie Ihren CD-Key verraten, dann spielt ein anderer irgendwo auf der Welt mit einer selbst gebrannten CD und Ihrem Code; Ihnen ist dann der Zugriff auf das Battle.net verweigert!

**Gegenstände verdoppeln:** Immer wieder versuchen Halunken, Mitspielern glaubhaft zu machen, sie könnten (im geschlossenen Battle.net) Gegenstände verdoppeln. Sie lassen das Opfer komplizierte Handlungen ausführen, um dann deren Helden zwei Mal umzulegen und sich auf diverse Arten dabei dessen Ausrüstung anzueignen. Egal, was →

## HINTEN ANSTELLEN!

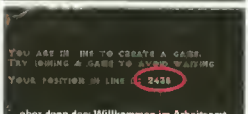
Zu Beginn war das europäische Battle.net (oft auch Battle.net genannt: Bitte less mich ein Spiel aufmachen!) keine Offenbarung. Manchmal sah man tegelang nur Fehlermeldungen, so dass viele Spieler sogar auf die amerikanischen Server auswichen. Schön, dass das nicht mehr nötig ist! Inzwischen darf man sofort loslegen, nur die Lag-Probleme bleiben noch bestehen.



Wenn Sie während der ersten Diablo-2-Wochen Pech hatten, war es die Server nicht mehr online (passierte durchaus häufig).



Schneidung erwartet Patch 1.03. Zusammen mit den zusätzlich installierten Servern sorgte er für einen fast reibungslosen Spielbetrieb, ...



... aber dann das: Willkommen im Arbeitsamt der Hölle! Sie wollten Monsterjäger sein? Ziehen Sie eine Nummer, hinten anstellen!



## Diablo 2: Mehrspieler-Report

### GERÜCHT: OFFIZIELLES ADD-ON?

Kurz nachdem sich der geheime Kub-Level als erfolgreich-heitere Zugabe herausgestellt hatte, tauchte im Netz ein weiteres (angebliches) Gerücht auf: Findige Leute hatten Textpassagen aus der *diablo.mpq* extra hie und dort die Beschreibungen der Fertigkeitenbäume zweier weiterer Charaktere entdeckt! Blitzend hält sich zwar in eisiges Schweigen; allgemein wird jedoch davon ausgegangen, dass das Add-on auf der ECTS (3. bis 5. September) in London offiziell vorgestellt wird.

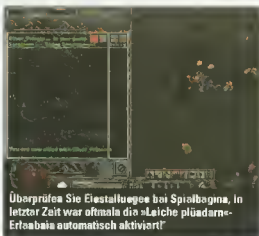
Den Textpassagen nach wird es sich bei den beiden neuen Heldenklassen um den (oder die) Assassinen und einen Druident handeln. Der Assassin wird eine Art gedogener Mordbube und dabei ein Experte in Form-kampftackten sein, während der Druide als eine Mischung zwischen Totenbeschwörer und Zauberin daherkommt. Angeblich soll er Tiere beschwören und sogar sich selbst in andere Gestalten verwandeln können.

Außerdem wird es wohl weitere Monster und spezielle Waffengattungen geben; vermutlich dreht sich in der Erweiterung alles darum, Baal in den »Barbaric Lands of the North« aufzusuchen und zu vernichten.

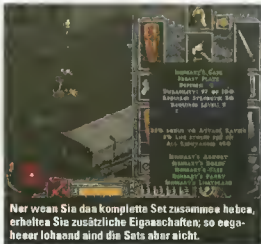
Neben den Textpassagen besteht ein weiteres Indiz für das Add-on darin, dass der vierte Akt nur aus drei Dungeons und drei Wegpunkten besteht, so dass dort noch perfekt Platz für die Wegportale der Erweiterung wäre. Eventuell sollen auch »Guild Halls« und die Arcana für Duelle-Kämpfe nachgerichtet werden. So schön das auch alles wäre, leider müssen sich alle Fans noch bis zur ECTS gedulden, um Gewissheit zu erlangen. Mit einer (eventuellen) Veröffentlichung zu Weihnachten würde sich Blizzard jedoch sicher viele (momentan vielleicht verspielte) Sympathien zurückerobern.



Besonders beim Zweemmenspiel mit Totenbeschwörern (mit vielen, vielen Kreaturen) kann das Lag verdammt anagehenm werden!



Überprüfen Sie Einstelluogen bei Spielbeginn, in letzter Zeit war oftmals die »Leiche plündern«-Erkennung automatisch aktiviert!



Nur wenn Sie das komplette Set zusammen haben, erhalten Sie zusätzliche Eigenschaften; so egoheiser lohnend sind die Sets aber nicht.

→ Ihnen auch erzählt wird: Die Verdoppelung von Gegenständen (Dupen) ist nicht möglich, fallen Sie nicht darauf herein!

**Vorsicht, Lag:** Dieses Problem wird nicht durch Spieler verursacht, sondern hat technische Gründe: Durch die kurzzeitige Verzögerung bei der Datenübertragung zeigt Ihre Lebens-Kugel nicht immer den richtigen Wert an, da die Anzeige nur langsam aktualisiert wird. So kann es Ihnen passieren, dass Sie sterben, obwohl die Kugel noch halb gefüllt ist. Den wahren Wert hat nur die Anzeige im Charakterbildschirm!

**Set-Gegenstände:** Zwar können Sie wie wild tauschen, um ein Set komplett zu bekommen, aber meist sind die Einzelwerte hervorragender Ausrüstung besser als die Wirkung eines kompletten Sets (zumal Sie

erst bei wirklich komplettem Set zusätzliche Eigenschaften erhalten; entgegen den Infos im offiziellen »Diablo 2 Strategy Guide« von Bart Farkas!)

### Offenes Battle.net

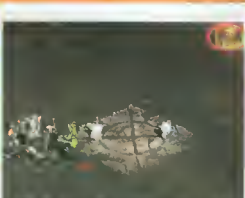
Im offenen Battle.net allerdings geben sich die Cheater die Klinke in die Hand. Da sich hier jeder Spieler mit seinem Einzelspieler-Helden herumtreiben darf (und die Charakterdaten dazu auf der lokalen Platte gespeichert werden) sind dem Cheaten keinerlei Grenzen gesetzt. Auf [www.avault.com](http://www.avault.com) finden Sie verschiedene Trainer für Diablo 2; seien Sie aber vorsichtig, Sie benutzen diese auf eigene Gefahr! In einigen der vielen, im Netz verfügbaren Trainern wurden inzwischen Viren und trojanische Pferde entdeckt. Ihr Wunsch nach dem perfekten Heldencharakter kann also schnell in mannigfaltigen Ärger mit Ihrem Rechner ausarten. Wir raten daher dringend von Mogelegen ab, nicht nur, weil Sie sich das Spielspaß verderben!

Da per Trainer auch alle Unique Items, Set-Gegenstände und jede Menge Gold auf Knopfdruck erhältlich sind, sollten Sie sich hier auf keinerlei Tausch- oder Kaufgeschäfte einlassen!

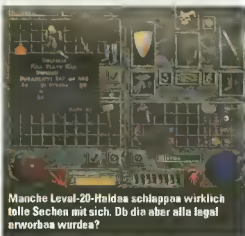
### Vorsicht, Geldmacherei!

Fallen Sie nicht auf so genannte »Add-ons« herein, mit denen man Ihnen nur das Geld aus der Tasche ziehen will. Im Handel ist bereits eine Zusatz-CD zu Diablo 2 erhältlich, auf der Sie diverse Trainer und Sammlungen von Unique Items wie Set-Gegenständen finden, außerdem ein Programm zur Charakterverwaltung. Für diese »hilfreichen« Zusatzprogramme dürfen Sie dann stolze 29 Mark

### IMMER SCHÖN VORSICHTIG!



Geben Sie starke Zeichen Ihren rechten, macht ein Killer Jagd auf Sie. Über einen nahen Wegpunkt könnte dieser schnell in Ihrer Nähe sein.



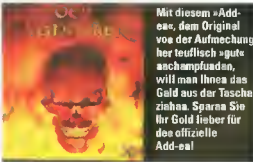
Manche Level-20-Helden schlappas wirklich tolle Sachen mit sich. Ob die aber alle legal erworben wurden?

### Haupt-Kritikpunkte der Spieler

- Geringe Grafikauflösung
- Lag
- Unangebrachte Speicherfunktion
- Inventar/Schatzkiste zu klein
- In »Altraum« und »Hölle« Verkauf der gleichen miesen Ausrüstung wie in »Normal«.
- Altraum- und Hölle-Zwischengegner-»Belohnungen« sind eher eine Verhöhnung.
- Unsinnige Level-Begrenzung bei Amuletten und Ringen (+8 zu Mana, benötigter Level: 42!)

ausgeben; lohnt sich höchstens für Schummelsüchtige ohne Internetzugang!

Beachten Sie dabei auch, dass Sie Ihren gehackten Charakter nur im Einzelspieler-Modus und im offenen Battle.net verwenden können, das geschlossene Battle.net bleibt (hoffentlich nicht nur vorerst) nicht schummelnden Spielern vorbehalten! (st)



# Heute schon den Mund verbrannt?

**Zu heiß für Warmduscher  
und Pizzarandliegenlasser.  
Zwischen Erfolg und Pleite  
entscheidet nicht nur  
die Speisekarte.**

Man nehme:

- viele stimmungsvolle Grafiken
- 1 intuitive Benutzeroberfläche
- 5 Computergegner
- 10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
- zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise



- 50 unterschiedliche Figuren, darunter neue Laufburschen, Polizei und Kriminelle
- 100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U-Bahn, Gefängnis, Hauptquartier, usw.
- 100e von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
- ca. 80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
- 100 und mehr Möbel für die ideale Einrichtung
- freie Standortwahl für Filialen und Lagerhäuser

...kurze und aggressiver Werbung, gebe etwas Lieferservice hinzu und schmecke das Ganze mit einer Prise schwarzem Humor ab

Nach Belieben garnieren mit Bestechung, Razzien, Entführung, Schießereien und hinterlistigen Aktionen.



SOFTWARE 2000



PREVIEW

# ANNO 1503

## AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT







Recht weit fortgeschritten ist diese Gemeinde: Sie sehen es nicht nur an den vielen Steinhäusern, sondern auch an den Sendergebäuden.



Noch befindet sich das Städtchen in bescheidenen Anfängen, aber ein Steinbruch existiert bereits (oben rechts) – und damit werden die windigen Holzhütten bald der Vergangenheit angehören!



Hier lässt sich bestens erkennen, wie die Schlagbauweise einiger Häusern dem Ort einen lebendigen Eindruck verleiht.



Die Mäuren zählen zu den Eingeborenenvölkern – sie können von Ihnen nicht gespielt werden, sondern sind eine Art zusätzlicher Computergegner.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Max Design/Infogrames
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001

- **Internet:** [www.anno1503.de](http://www.anno1503.de)
- **Besonderheiten:** 32 Höhenabstufungen ■ Auflösung mindestens 1024 mal 768 ■ Zehnfach größere Karten als beim Vorgänger ■ Dreh- und zoombare Landschaft

## Segelschiffe nehmen Kurs auf unbekannte Gewässer – an Bord drängen sich Kolonisten, die an neuen Ufern siedeln wollen.

**A**nno 1998, so ist man versucht zu beginnen, eroberte der Vorgänger dieser Kolonial-Oper in einem beispiellosen Siegeszug bundesdeutsche Monitore.

Und da man niemals in vollem Galopp die Gänge wechseln soll, hat sich am erfolgreichen Grundkonzept bemerkenswert wenig geändert – das zeigte sich anlässlich einer Präsentation des Spiels bei Sunflowers.

Sie unternehmen also nach wie vor den Versuch, fünf verschiedene und zum Teil auch durchaus widersprüchliche Ziele unter einen Hut zu bringen: Erforschung von Territorien, Bau und Ausbau von

ter dem Ganzen steckt. Beim Gelände etwa fällt dies auf, denn die Gegend ist nun nicht mehr bretteben (mit eingestreuten Bergen), sondern kann 32 verschiedene Höhenstufen einnehmen, die im Prinzip auch bebaubar sind. Die Häuser selbst zeigen sich wesentlich detaillierter als beim Vorgänger und sind nicht mehr so streng auf die vier Himmelsrichtungen ausgerichtet – und das gilt ebenso für die übrigen grafischen Accessoires wie etwa Pflanzenbewuchs.

Damit sind wir schon bei einer weiteren Neuerung angelangt, denn der Charakter der Inselwelt hat sich verändert: Erstens kommen verschiedene Klimazonen nun viel deutlicher heraus (vom Polarkreis bis zu den Wüsten des Äquators – manchmal sogar vereint auf einem Eiland), zweitens handelt es sich auch nicht mehr nur um Inseln, sondern manchmal schon eher um kleine Kontinente. Die Landmassen können bis zu fünf Mal größer sein, als Sie es bisher gewohnt sind, und die Fläche der gesamten Karte übersteigt das bisherige Höchstmaß sogar um das Zehnfache!

Übrigens handelt es sich hier nicht allein um Kosmetik, denn die geografischen Verhältnisse beeinflussen durchaus das Vorhandensein von Rohstoffen oder das Wachstum der Pflanzen. Ganz zu schweigen davon, dass die größeren Inseln nun auch öfter die Existenz von zwei verschiedenen Kulturen auf einem Territorium zur Folge haben. Was ergibt sich daraus? Klar wie Hechtsuppe: »Anno 1503« benötigt eine neue Form des Handels, nämlich den über Land. Zu diesem Zweck stellt man Karawanen zusammen, die auch von Militärpersonal begleitet werden können.

Die gewohnte Art der zwischenstaatlichen Interaktion bleibt natürlich bestehen: Nach wie vor können Sie Handelschiffe über die Ozeane schicken oder Seeschlachten ausfechten. Wobei sich Ihre Flotte allerdings schärfer als bisher in Kriegsschiffe und die Handelsmarine aufgliedert. Apropos Flotte: Man kann jetzt tatsächlich eine solche bilden, also eine Anzahl Schiffe, die zusammen operieren und sich auch zusammen mit derselben Geschwindigkeit fortbewegen. Vorsichtige Menschen werden sich über dieses neue Feature freuen: Die Handelsrouten lassen sich über Wegpunkte genauer festlegen, was die Möglichkeit eröffnet, gefährliche Gewässer (Piraten!) zu vermeiden.

### Profilierter Gegner

Die Anzahl der möglichen Computergegner steht noch nicht endgültig fest, es werden aber auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger sein. Sicher ist auch, dass die Burschen interessante Partner für Sie sein werden, denn je nach dem Charakterprofil, das von kooperativ bis aggressiv reichen kann, beneh-

Ansiedlungen, damit zusammenhängend die Errichtung eines funktionierenden Wirtschaftssystems und dessen Festigung durch Handel beziehungsweise diplomatische Beziehungen sowie schließlich gegebenenfalls die Kriegsführung.

### Unauffällig anders

Wer einen Blick auf die Bildschirmfotos wirft, wird womöglich denken: Huch, da hat sich gar nichts verändert! Ein Eindruck, der aber nur zum Teil berechtigt ist. Wahr ist beispielsweise, dass am Stil der Präsentation praktisch nicht gerüttelt wurde. Sie sehen die Häuser wie zuvor aus einer isometrischen Perspektive und beobachten die Männchen, wie sie ihrem Tagewerk nachgehen. Wahr ist aber ebenso, dass eine komplett neue Engine hin-

## Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt



Die gesamte Anno-Entwicklerttruppe von Max Design steht uns Modell.



In der Mitte des Bildes sehen Sie einige Marktstände – eine der Neuerungen des Spiels.

→ men sich die anderen Völker ganz unterschiedlich. Und damit sind noch nicht die Eingeborenen erfasst, auf die Sie unter Umständen stoßen können. Von Eskimos über Indianer bis hin zu Südsee-Insulanern oder Piraten reicht hier das Spektrum, und die aktivieren unter ihnen (wie zum Beispiel die Mauren) sind im Prinzip nichts anderes als weitere, etwas exotischere Computergegner.

Jeder der Eingeborenstämme verfügt übrigens über eine eigene Architektur, die bei den bereits erwähnten Mauren besonders prächtig ausgefallen ist – man fühlt sich wie in den Märchen aus Tausendundeiner Nacht. Spielen können Sie diese Landeskinder aber nicht; Ihnen bleiben nach wie vor die Kolonisten des europäischen Kulturkreises vorbehalten.

Übrigens kennt Anno 1503 so etwas wie Kriegsnebel. Allerdings nicht in der bekannten Art und Weise, dass Territorien außer Sichtweite von Einheiten oder Stützpunkten abgedunkelt werden; stattdessen ist die gesamte Landkarte zu Beginn schwarz, und nur die Gegenden sind und bleiben aufgeleuchtet, in denen Sie mit Ihren Einheiten bereits einmal waren. Die anfängliche Erforschung und Erkundung eines geeigneten Siedlungsplatzes wird damit wesentlich spannender, und vor allem haben die Computergegner den Vorteil verloren, dass sie durch ihre schnellere Reaktion zu Beginn erstmal die besten Inseln unter sich aufteilen.



Gewaltige Wehrmauern schützen vor unliebsamen Überraschungen.

### Das Volk murr

Viel Arbeit haben die Max-Designer um Wilfried Reiter darin investiert, die Bewohner ihrer virtuellen Welten realistischer zu gestalten. Während sich das Leben früher mehr oder weniger auf die Handwerker und Arbeiter beschränkte, so gehen die Leute jetzt auch zu den Marktständen und erledigen ihre Besorgungen – soweit Sie Ihrer Rolle gerecht geworden sind und dafür sorgen, dass Lebensmittel, Stoffe, Alkoholaika und andere

## Wilfried Reiter, Chef-Designer



**PCP:** Anno 1602 gehörte ja zu den Rekordhaltern in Sachen Verkaufserfolg, das neue Anno dürfte dem kaum nachstehen. Hat Max Design damit die goldene Nase verdient?

**Wilfried Reiter:** Nahe, wir kommen zurecht. In dieser Branche erlebt man schon mal Höhen, aber auch sehr schnell wieder Tiefen. Zudem solltest Du nicht vergessen, dass auch die Entwicklung von Spielen ständig teuer wird.

**PCP:** Warum nennt Ihr das Spiel Anno 1503? Wäre 1603 nicht passender gewesen?

**Wilfried:** Ach, man sollte sich nicht zum Sklaven von Zahlen machen. 1503 ist schon sehr passend: Eine Umbruchszeit, das Mittelalter geht zu Ende, Amerika wird allmählich erkundet und kolonisiert. Was willst Du mehr?

Hier läuft sich wunderbar erkennen, dass die neuen Inseln wesentlich größer sind als bisher. Der hier gewählte Ausschnitt umfasst nämlich nur etwa die Hälfte des gesamten Territoriums des Eilandes. Wer genau hinsieht, dem wird auffallen, dass es sich eigentlich sogar um zwei verschiedenen Städte handelt, die sich nur in den Randbezirken nahekommen sind. Offenbar zwei Spieler, die eher auf friedliche Zusammenarbeit setzen – aber natürlich wären in einer solchen Situation auch kriegerische Auseinandersetzungen denkbar.



## »Mehr Mut zur Vielfalt durch Spezialisierung.«

**PCP:** Wie viele Amerika-Entdecker werden denn hier mitmischen können?

**Wilfried:** Mehr als die vier von Anno 1602. Wir schwanken momentan zwischen sechs und acht im Einzelspieler-

Modus. Was die Multiplayer-Option angeht, so streben wir dieselbe Zahl an, aber vielleicht wird es auch einer weniger.

**PCP:** Ihr habt bei der Präsentation sogenannte Upgrades erwähnt – was genau soll damit gemeint sein?

**Wilfried:** Wir wollen dem Spieler damit die Möglichkeit zu mehr Vielfalt bieten. Neben der bisher bekannten Form der Entwicklung durch neue Gebäudenten wird er nun auch bestehende Gebäude weiterentwickeln können, um sie zu verbessern oder vielleicht auch stärker auf bestimmte Aufgaben zu spezialisieren.



Notwendigkeiten des Alltags auch zur Verfügung stehen. Wenn nicht, werden Sie erleben, dass Ihr Volk zu murren beginnt. Außerdem reagiert die Bevölkerung nun auf äußere Umstände. Sollten sich beispielsweise Raubtiere in der Nähe Ihrer Siedlung herumtreiben, sind die Straßen wie leergefegt, was bei längerer Dauer natürlich eine Lähmung des Wirtschaftslebens zur Folge hat.

Waren die wirtschaftlichen Warenketten früher zumeist auf zwei Stationen beschränkt (zum Beispiel Schaf-Farm und Weberei), werden Sie jetzt häufiger auf umfangreichere Konstellationen treffen.

Das Bergwerk etwa beliefert die Erzschmelze, von dort aus geht das Material entweder an die Schmiede zur Herstellung von Werkzeugen oder an die Kanonengießerei zur Herstellung von eher unfreundlichen Geräten. Abgesehen vom normalen Weg der Produktionsausweitung, der auch hier hier

wieder eingebaut ist (ebhängig von der Größe und dem Entwicklungsstand Ihrer Stadt erhalten Sie Zugriff auf weitere Gebäudetypen), soll es eine Art Forschungsoption geben. Mit deren Hilfe können dann die Gebäude, über die Sie bereits verfügen, weiterentwickelt und spezialisiert werden.

Die Handhabung ist einfacher geworden – oder besser gesagt zentralisierter: Die verschiedenen Optionen, insbesondere die vielen Baumöglichkeiten, wurden zu einem Iconfeld zusammengefasst, wobei die einzelnen Kategorien durch das Anklicken von Reitern aktiviert werden. Max Design verspricht sich davon mehr Übersicht und eine schnellere Befehlsvergabe.

Auch im sonstigen technischen Bereich lässt sich das Spiel nicht lumpen: Eine Auflösung von 1024 mal 768 gehört zu den Mindestanforderungen, jede Menge Videosequenzen lockern das Geschehen auf und

## »Hinter dem Ganzen steckt eine komplett neue Engine.«



Der Weizenkreislauf auf einen Blick: Von der Farm zur Mühle und zur Bäckerei.

außerdem gibt es diesmal drei Zoomstufen, um bessere Kompromisse zwischen Pixelpracht und Übersicht zu ermöglichen.

Tja – es sieht wohl alles danach aus, als ob Infogrames und Max Design nächstes Jahr einen weiteren Superseller landen werden ... (jn)



# TOMB RAIDER

## DIE CHRONIKEN

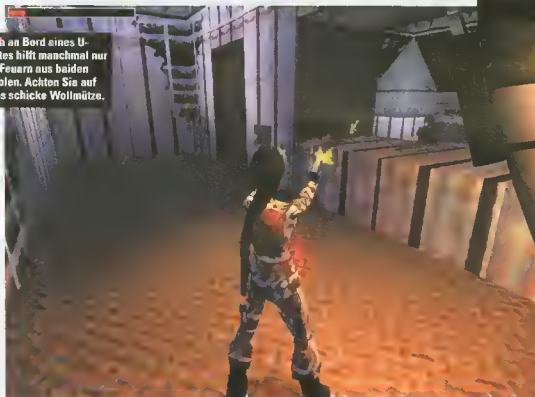
### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Core Design/  
Eidos Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** [www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)

- **Besonderheiten:** Vier Episoden aus Laras bewegtem Leben ■ Linearer Missions-Aufbau ■ Gleiche Grafik-Engine ■ Neue Such-Option ■ Gegner reagieren auf Geräusche ■ Schleich-Modus

**Auch im neuen Millennium hüpf und rennt Lara wieder über die PC-Monitore – die Änderungen halten sich im fünften Teil jedoch in Grenzen.**

Auch an Bord eines U-Bootes hilft manchmal nur das Feuer aus beiden Pistolen. Achten Sie auf Laras schicke Wollmütze.



**L**ara soll tot sein? Das kann niemand glauben, am allerwenigsten ihre Freunde, die einen Gedenkgottesdienst für sie abhalten – und dabei an ihre spannendsten Abenteuer denken.

Wir erinnern uns: Am Ende von »Tomb Raider 4« verschwindet Fräulein Croft auf mysteriöse Art und Weise! Ist sie tot? Keiner weiß es genau. Ihr alter Freund, Vater Dunstan, liest dementsprechend auch keine Totenmesse für die britische Adelige, sondern einen Gedenkgottesdienst. Mit Laras Bekannten Jean Yves und Butler Winston redet der irische Geistliche über einige Episoden ihres Lebens, die in den bisherigen vier Spielen nicht beleuchtet wurden.

#### Alle guten Dinge sind vier

Diese Abenteuer sind nicht chronologisch angeordnet und führen Lara zunächst nach Rom. Dort erwartet sie – natürlich neben allerlei Schergen und anderen Bösewichtern – die Suche nach dem Stein der Philosophen. Den wollte die Grabräuberin ganz entgegen ihrer sonstigen Gepflogenheiten käuflich erwerben. Weil diese Rechnung aber nicht aufgeht, besinnt sie sich ihrer anderen Qualitäten und probiert, sich des

**»Ist Lara tot? Keiner weiß es so genau ...«**

Kleinodens in üblicher Manier zu bemächtigen ...

Modebewussten Spielern fällt auf, dass Lara zu Beginn des zweiten Abenteuers ihren Standardadress trägt – ein türkiserbener Body mit braunen Ledershorts. Dieses Outfit tauscht sie gegen einen Tarnanzug samt schicker Gangsta-Wollmütze ein, als sie versucht, ein geheimnisvolles Artefakt an sich zu bringen. Dies sollte mit einem U-Boot zu seinem Bestimmungsort gebracht werden, machte sich dann jedoch selbstständig, soll heißen: Es brannte sich seinen Weg nach draußen. Schlecht für die Besatzung des U-Bootes ...

Welche Folgen jugendlicher Leichtsinn haben kann, zeigt die dritte Episode. Hier schleicht sich die 16-jährige Lara auf eine irische Geisterinsel, wo merkwürdige

Lichter die Anwohner in Angst und Schrecken versetzen. In der Britin allerdings erwacht die Neugier und so macht sie sich auf den Weg, das Rätsel zu erkunden – natürlich unbewaffnet.

Pistolen und andere Schießgerät sind jedoch nicht das Problem im letzten Unternehmen, wo ein weiteres Artefakt auf seine Befreiung wartet. Dummerweise steckt es im Hochsicherheits-trakt eines modernen Hochhauses. So schwingt sich die Heroine in ihren Latexanzug (wohl, um möglicherweise auftauchende Wachen zu verwirren) und dringt in den Wolkenkratzer ein ...

All diese Erlebnisse laufen gerade und linear ab, Story-Verzweigungen sind nicht zu erwarten.

#### Verbesserungen im Detail

Die spannende Frage stellt sich natürlich sofort: Was ist neu? Und wer hätte es gedacht, auch diesmal kommt die gleiche Grafik-Engine wie eh und je zum Einsatz. Die Texturrenqualität und die Lichteffekte sollen zwar zunehmen, aber die Darstellung kommt uns doch stark bekannt vor.

Dafür haben die Programmierer bei Core Design von »Metal Gear Solid« gelernt: Laras Gegenspieler achten nun nämlich auf Geräusche.

Lara ist wieder da!



Hier zeigen wir Ihnen eine Storyboard-Vorlage, nach der die Zwischensequenzen animiert werden.



Die Zwischensequenzen in der Spiral-Engine zeigen hier, wie Lara sich an Bord eines Atom-U-Bootes schleicht und dort mächtigen Ärger verursacht.

Wie gut, dass die professionelle Einbrecherin des Schleichen gelernt hat und so den aufmerksamen Wachen aus dem Weg gehen kann. Sollte es doch einmal notwendig sein, einen Bösewicht niederzustrecken, führt nicht nur tödliche Gewalt zum Ziel: Mit einem Knüppel oder Chloroform schickt die smarte junge Frau Leute, die ihr nicht wohl gesonnen sind, kurzerhand in das Land der Träume.

Aber auch anmutigere neue Bewegungen brachten die Designer Ihrer Heldin bei. So balanciert sie nun über Seile und klettert an Stangen entlang. Logischerweise kommen dadurch zusätzliche Rätsel zu Stande. Auch das Durchsuchen von Schränken und Schubladen gehört jetzt zu ihren Fähigkeiten – dort liegen ja oft die interessantesten Gegenstände herum. Etwa ein Wurfhaken oder ein Scharfschützen-Gewehr. Und da das Inven-



Auch eine Lara Croft gönnt sich mal eine Pause und sucht Entspannung.

Eins von Laras neuen Talenten ist das Balancieren auf Seilen – auch wenn ihr das in dieser Szene nicht ganz so leicht zu fallen scheint. Aber für irgendwas muss der Ballett-Unterricht ja nütze sein ...

In Rom trägt Lara ihr bekanntestes Outfit und muss sich ihrer Heut erwehren. Gut, dass sie Deckung gefunden hat.

tar bei der »Chronik« umfangreicher ausfällt – Lara hat ihr winziges Rucksäckchen wohl gegen eine alltagstauglichere Tasche ausgetauscht – dürfen Sie all diese schönen Sachen ständig mit sich herumschleppen.

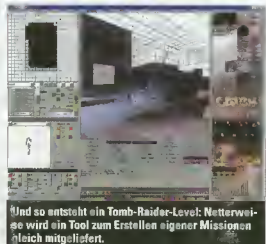
#### Der Level-Editor

Die größte Neuerung dürfte wohl der mittelgefertigte Missions-Editor sein, auf den PlayStation- und Dreamcast-Besitzer verzichten müssen. Dabei handelt es sich um das gleiche Tool, das auch die Programmierer bei Core Design benutzen. So werden Sie feste Ereignisse, Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und eigene NPCs (computer-

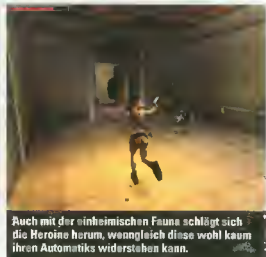
gesteuerte Figuren) einbauen dürfen. Damit »Normalsterbliche« ebenfalls mit dem Programm zurecht kommen, liegt ein Tutorial-Level bei, das Schritt für Schritt die Vorgehens-

weise erklärt. Zusätzlich dazu will Eidos im Internet Fragen und Antworten ablegen, ebenso Updates. Somit sollten schon bald nach Veröffentlichung jede Menge Zusatz-

Aufträge im Netz herumhängen. Über Level-Aufbau und Rätseldilemma lässt sich momentan noch wenig sagen, doch wir erwarten Ähnliches wie in den Vorgängern. Somit bleiben auch hier revolutionäre Neuerungen wohl aus, aber zumindest liegt Core Design damit auf der sicheren Seite. Enttäuscht dürfte somit keiner sein. (moeh)



Und so entsteht ein Tomb-Raider-Level: Netterweise wird ein Tool zum Erstellen eigener Missionen gleich mitgeliefert.



Auch mit der einheimischen Fauna schlägt sich die Heldin herum, wenngleich diese wohl kaum ihren Automatik widerstehen kann.

# RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

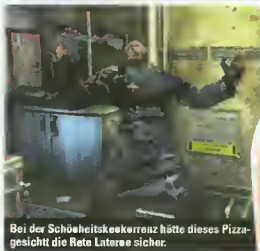
## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Capcom/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Umsetzung der deutschsprachigen PlayStation-Version

- Haufenweise Untote in über zehn Sorten
- Bildweise umschaltende Räume
- Zwei integrierte Mini-Spiele
- Mehrere Lösungswege
- Neu verteilte Gegenstände
- Lohnen wiederholtes Durchspielen
- **Internet:** [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

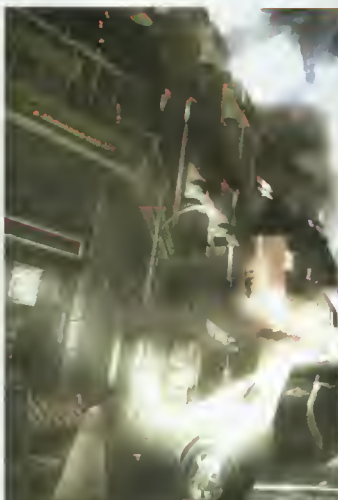
Ein wenig länger hat es zwar gedauert, doch dafür verfügt die PC-Umsetzung dieses Action-Adventures über Extras, von denen die PlayStation-Version nur träumen kann.

Die wie immer eher leicht bekleidete Jill kann sich nur vor Attacken wegdecken und mit einem Testdruck eine 180-Grad-Drehung vollziehen. Nur letztes gelernt hat sie immer noch nicht.



Bei der Schönheitskurrenz hätte dieses Pizzagesicht die Rote Laterne sicher.

Sie darfst du die Hauptdarstellerin Jill mit verschiedenen Kostümen einkleiden



Die abenteuerliche Straßenszene der Stadt Raccoon City werden erkennbar von Blade Runner und Gotham City inspiriert.

**G**enau wie die Rollenspiel-Reihe »Final Fantasy« wurde auch »Resident Evil 3« ursprünglich für die Konsole erschaffen. Dort verkauften sich beide Serien wie warme Semmeln, auf dem PC dagegen blieb ihnen bislang der ganz große Durchbruch verwehrt.

Hauptschuldiger könnte die für PC-Verhältnisse ungewöhnliche Handhabung sein. Eine Tastatursteuerung war zwar hier wie dort möglich, ideal ließen sich beide Kandidaten aber nur mit dem Gamepad bedienen. Echte PC-Abenteurer stehen aber nun mal auf die unschlagbare Kombination aus Mausclicks und Tastaturbefehlen. Außerdem haben erwähnte PC-Jünger nichts gegen kristallklare Hintergrundgrafiken und professionelle Dialoge einzuwenden. Gründe gab es also zuhauf, »Resident Evil 3« gegenüber der PlayStation-Variante etwas besser herauszuputzen.

Dennoch lehnt sich die PC-Version optisch, steuerungstechnisch und akustisch sehr eng an die PlayStation-Fassung an. Macht aber nicht viel, denn »Nemesis« hatte gar keine großartigen Verbesserungen nötig – und falls Sie das Spiel jemals auf Konsole gespielt haben, wissen Sie wovon die Rede ist.

Also pirschen Sie einmal mehr durch leicht milchige, vorgeordnete Hintergründe. Die Innenräume sind nicht viel größer als beim Vorgänger, erheblich aufgestockt wurden dagegen die Außenwelten. Natürlich müssen Sie die Häuser der Stadt Rac-





Dank der kleinen Feuerdsche dürfte sich die Gemüter recht schnell erhitzen.

coon City nach Gegenständen durchstöbern. Aber die meisten der hintereinander geschalteten Bildhintergründe beherbergen vor allem eines: Untote in rauen Mengen, welche die gesamte Stadt überannt haben und mittels Handfeuerwaffe zur andäuglichen Ruhe gebettet werden sollen.

#### Biologische Kriegsführung

Was die Hintergrundgeschichte anbelangt, erinnern Sie sich vielleicht noch an die Agentin Jill Valentine, die süße Hauptdarstellerin der ersten beiden Folgen. In dem zeltlich kurz vor dem zweiten Teil einsetzenden Geschehen wird Jill erneut zum Angriffsobjekt zahl-

## »Ihre Knarren werden nicht so schnell erkalten.«

re-lastigeren Seite.

Die Zwischensequenzen berichten manchmal von Zombie-Attacken und Sie haben dann via Textdialog zu entscheiden, ob Sie den Kampf aufnehmen oder lieber die Beine in die Hand nehmen wollen. Im letzteren Fall entgehen Ihnen natürlich einige Gegenstände, Zusatzräume und Extragegnere. Erkalten dürften Ihre Knarren aber trotzdem nicht so schnell, denn bereits entsorgte Gegner können jederzeit wieder auftauchen. Einen neuen

### SEIN NAME IST NEMESIS, MISTER NEMESIS

Der bizarre Nemesis ist eine skurrile Mixtur aus Zombie, zerhackten Brokkoli und einem Raketenwerfer. Er bricht immer dann auf, wenn Sie ihn am wenigsten erwarten. Ein cleverer Schockeffekt, der intuitive Reflexe erfordert und ergoste Haare verursacht.



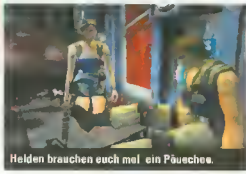
Der Blickwinkel wird von einer starr postierten Kamera diktiert, die Räumlichkeiten schaltweise um-

loser Zombies. Dahinter steckt die Schurkenfirma »Umbrella Corporations«. Die hat ein Virus entwickelt, das harmlose Passanten in blutige Monster verwandelt. Da bei jedem Spielstart wichtige Gegenstände neu verteilt werden, lohnt sich wiederholtes Durchspielen, ausserdem existieren mehrere Lösungswege. Hinweise sollen zudem verhindern, dass der Spieler vorzeitig aufgibt. Keine üble Idee, denn verglichen mit den Vorgängern zeigt sich Nemesis von einer etwas weniger metzeldreudigen, aber dafür deutlich Adventu-

rschlecht-Modus gibt es auch, zudem dürfen Sie Deckungsmöglichkeiten wie etwa Kisten in Anspruch nehmen. Denn die Zombies fallen manchmal gleich zu zehnt über Sie her und nicht selten verfügt jeder über individuelle Angriffsmanöver. Zudem bewegen sich die Gegner mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und ignorieren Sie auch schon mal. Nicht wenige haben ein unverwechselbares Äußeres. Kann schon passieren, dass Sie etwa von einem verwesenen Polizisten oder einem übergewichtigen Ladenbesitzer ziemlich übel angebaggert werden. (PC Gamer/md)

### DAMENWAHL

Die Verbesserungen und das Belwerk sind noch in der Entwicklung. Ein verstecktes Bonusspiel namens »The Mercenaries: Operation Mad Jack« wurde jedoch bereits eingebeitet. Und es gibt eine Riege alternativer Hauptfiguren mit denen Sie auch spielen dürfen. Carlos, ein Ex-Agent von Umbrella ist einer davon, ein anderer ist ein widerlicher Kerl, der aussieht, als ob er aus Bohnenquark gemacht wurde.



Helden brauchen auch mal ein Päuschen.

### PLAYSTATION vs. PC

Der PC-Version von Nemesis spendierte Capcom einige Verbesserungen, die so nicht in der PlayStation-Ausgabe vorhanden waren:

- Das versteckte Mini-Spiel »Mercenaries« ist nun von Beginn an zugänglich.
- Sie dürfen von Anfang an Jill neu einkleiden, im späteren Spielverlauf werden weitere Kostüme zugänglich.

- Mit dem neuen, in Nemesis enthaltenen Mini-Spielchen »Mercenaries Internet« dürfen Sie Ihren Highscore ins Internet stellen, um ihn mit dem von anderen Spielern zu vergleichen.
- Als Bonus gibt's ein paar Desktop-Spielereien wie etwa ein Zombie, der Ihren Mauspfad hinterher jagt.

# BATTLE ISLE: DARK SPACE

**Epische Raumschlachten, SF-Action kombiniert mit taktischen Elementen – so präsentiert sich der jüngste Spröss aus der »Battle Isle«-Serie.**

**G**leich zwei neue »Battle Isle«-Titel stehen in den Startlöchern. Neben »Battle Isle – Der Andosia Konflikt« arbeitet Blue Byte an »Battle Isle: Dark Space«, dem ersten reinen Online-Spiel der Mülheimer.

Es sieht so aus, als ob die US-Aktivitäten des deutschen Softwarehauses doch von Erfolg gekrönt würden. Nachdem der erste Online-Titel namens »Shadowpact« wieder eingestellt wurde, arbeitet Blue Byte nun mit dem in Austin, Texas, ansässigen Entwickler Palestar zusammen.

## Dunkel ist das All

Bei der im Battle-Isle-Szenario angesiedelten Hintergrundgeschichte bekämpfen sich drei große Parteien. Daneben tummeln sich aber auch noch in den galaktischen Randbezirken abgelegene Außenposten und Kolonien, die alle ihr eigenes Süppchen kochen.

Sie entscheiden sich nun für eines der Bündnisse und übernehmen das Kommando über Ihr Schiff. Je nach vorangegangener Wahl ist dies ein Transporter, der Truppen auf Planeten absetzt, ein Aufklärer, der den »Fog of War« entfernt oder ein Schlachtkreuzer, dessen Feuerkraft unverzichtbar ist. Spezialisierung ist Pflicht dank der rund 50 Ausrü-



Je nach ausgewähltem Schiff erwarten Sie Aufgaben wie Aufklärung, Basenbau oder Kampfeinsätze.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Palestar/Blue Byte
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 2001
- **Internet:** [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

[www.palestar.com](http://www.palestar.com)

■ **Besonderheiten:** Reines Online-Spiel ■ Bis 200 Spieler ■ 3 große Parteien ■ Strategie-Elemente ■ 18 verschiedene Schiffe ■ Rund 50 Ausrüstungs-Gegenstände ■ 25 Waffen

stungs-Gegenstände. Insgesamt sollen 18 verschiedene Schiffstypen das dunkle Weltall bevölkern, die Spiel-Modi reichen dabei vom One-on-One-Kampf bis hin zur groß angelegten Kampagne mit bis zu 200 Mitspielern. Über die dazwischen angesiedelten Gefechtsarten hüllen sich die Entwickler aber noch in Schweigen.

Sie werden sich aber in jedem Fall durch die Siegbedingungen unterscheiden. Natürlich treffen Sie sich dabei im firmeneigenen Internet-Spielservice »Blue Byte Game Channel«, der von den Online-Kosten abgesehen gebührenfrei ist. Dort erhalten Sie auch automatisch Updates und zuweilen neue Kampagnen und Missionen.

## Medusen-Zauber

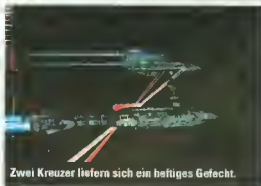
Grafisch stellt das alles die Medusa-Engine von Palestar dar, die farbige Lichteffekte ins All zaubert, Planeten mitsamt Monden auf dem Monitor abbildet und detaillierte Schiffe durchs All fliegen lässt. Hier finden Sie zudem Asteroidenfelder und Schwarze Löcher, die Ihre Aufgaben nicht gerade vereinfachen. Mit der entsprechenden Soundkarte erhalten Sie

3D-Toneffekte, angeblich gibt es sogar Funkverkehr.

Momentan ist noch unklar, ob Sie die Raumer selbst fliegen oder »nur« passende

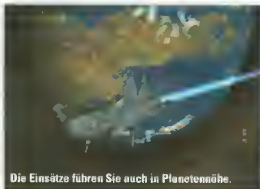
Kommandos geben, und ob Dinge wie Voice-over-Net unterstützt werden. Das Geschehen spielt sich aber auch auf

den Planetenoberflächen ab, auf denen Auseinandersetzungen von Planeten stattfinden und Stützpunkte angelegt werden. (mash)



Zwei Kreuzer liefern sich ein heftiges Gefecht.

**»Asteroiden und Schwarze Löcher vereinfachen Ihre Aufgabe nicht gerade.«**



Die Einsätze führen Sie auch in Planetennähe.



# GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

"Sie dürfen uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah." PC GAME

"Erster Eindruck: Ausgezeichnet!" GAMESTAR

"Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns ein Meilenstein im Rennspiel-Genre!" PC PLAYER

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN

**JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL!**

[www.grandprixgames.com](http://www.grandprixgames.com)

**MICROPROSE**

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.

Ein offizielles Produkt der 1688er FIA Formel Eins Weltmeisterschafts Lizenz von der Formula One Administration Ltd.

"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Management Group.





# KICKER FUSSBALL-MANAGER 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** heart-line
- **Genre:** Fußballmanager
- **Termin:** Oktober 2000

- **Internet:** [www.heart-line.de](http://www.heart-line.de)
- **Besonderheiten:** Spielszenen in Echtzeit berechnet ■ Verbesserte Animationen ■ Komfortablere Bedienung
- **Wettereinflüsse**

**Auch nach »Anstoss 3« geht der Nachschub an Fußballmanagern nicht aus. Speziell der »Kicker«-Nachfolger aus dem Hause heart-line könnte dem Platzhirschen gefährlich werden.**

**B**ekanntermaßen sind die meisten Trainer Luschen und jeder Durchschnittsdeutsche könnte die Raientreter viel besser anleiten. So jedenfalls lautet die Meinung vieler Fußballfans, und das nicht erst seit dem EM-Debakel. Wie gut, dass Sie es mit Programmen wie dem »Kicker Fußballmanager 2« die Grenzen ihres Könnens selbst ausloten dürfen.

Mit wie viel Verblissenheit der Kampf ums Leder geführt wird, musste auch die Spielschmiede »heart-line« vor rund zwei Jahren erfahren. Trotz zahlreicher Innovationen wie

der spannenden, in Echtzeit berechneten Spielszenen blieb der erhoffte Erfolg des Fußballmanagers »Kurt« aus. Sicherlich schreckte die damalige Icon-Flut viele potenzielle Spieler ab, doch eine Hauptursache für den mäßigen Zuspruch dürfte sicherlich im namensgebenden Comic-Maskottchen Kurt zu suchen sein. Dennoch reichten die verkauften Stückzahlen zum Überleben, die guten Kritiken in der deutschen Presse ermutigten und schließlich kam auch noch eine Zusammenarbeit mit dem Fußball-Zentralorgan Kicker zustande.

Diese Kooperation erwies sich als fruchtbar, so dass der Kicker Fußballmanager im



Werbeverträge lassen das eigene Kleingeld für Matthias & Co. in die Kasse fließen

Oktober von einem fast namensgleichen Nachfolger abgelöst werden wird. Aufgebaut wird auf der bewährten Philosophie, lautet der die Spielszenen im Vordergrund stehen sollen. Zwar gibt es auch jenseits des grünen Rasens zahlreiche Entscheidungsmöglichkeiten, doch spart man sich zu abseitigen Schnickschnack, der den Spieler unnötig vom Fußball ablenken würde. Sie sind also mehr Trainer als Manager, kümmern sich vorwiegend um die eigene Mannschaft und können andere Aspekte getrost von Assistenten verwalten lassen.

Besonders an der Optik und der Bedienung wird derzeit gearbeitet. So sind die Animationen der Fußballteams schon im derzeitigen Entwicklungsstadium viel natürlicher gestaltet. Obwohl die Begegnungen nach wie vor in isometrischer Schrägsicht ausgetragen werden, trägt die höhere Auflösung von 800 x 600 Pixeln zu einem besseren Eindruck bei. Wer mag, darf jetzt beliebig zoomen sowie gleich mehrere Fenster mit Spielszenen öffnen und in unterschiedlicher Größe frei auf dem Bildschirm anordnen. Direkte Trainerkommandos sollen zusätzlich per Joysticks oder Gamepad an Ihre Männer weitergegeben werden. In den Pausen steht ein Masseuse zur Verfügung, und der nach Ihrer eigenen Rezeptur aufgebüht Pausentee wird müden Recken gereicht.

Sie dürfen selbst Spielzüge vorgeben, die dann in ähnlichen Situationen automatisch von den Herren Lederspezialisten ausgeführt werden. Da bleibt nur die Hoffnung, dass die zu beobachtenden Wettereinflüsse wie Schnee und Regen nicht alle Taktiken zunichte machen. So oder so sollen die Mannschaften auf dem Rasen dank aufgeböhrteter KI und realerer Aktionen jetzt noch spürbar intelligenter agieren. Zumindest dürften sie sicher mühelos an die Leistungen der deutschen Nationalmannschaft heranreichen.

(tw)

Kicker vor, noch ein Tor!





# ZEUS

## Zeus



In der Antike fanden Olympiaden auch ohne Beteiligung von Cola-Produzenten statt.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Impressions Games/Havas Interactive
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober 2000

- **Internet:** [www.zeus.impressionsgames.com](http://www.zeus.impressionsgames.com)
- **Besonderheiten:** Aufbau von Stadtstaaten im mythologischen Griechenland ■ Götter- und Heldenfiguren ■ Gründung von Kolonien möglich

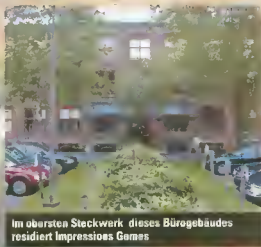
➔ **Nach Rom und Ägypten planen Sie jetzt in Griechenland: Vor dem Hintergrund antiker Mythen können Sie bald in »Pharao«-Manier ganze Städte bauen. Wir haben exklusiv den Entwickler besucht.**

**G**leich neben Boston, nur getrennt durch einen träge dahinfließenden Fluss, liegt die amerikanische Universitätsstadt Cambridge. Sie ist nicht nur dank der Harvard University und des renommierten M.I.T. Hort akademischer Tugenden.

Schließlich haben sich in der Nachbarschaft der intellektuellen-Schmieden auch eine ganze Reihe von Software-Entwicklern niedergelassen. Darunter auch Impressions Games, besonders bekannt geworden durch die Städtebau-Simulationen »Caesar 3«, »Pharao« und bald wohl auch »Zeus«.

Auf den ersten Blick wirkt das Domizil von Impressions in einem restaurierten Industriegebiet von außen eher bescheiden, zumal im Vergleich mit den in der Nachbarschaft stehenden Komplexen von Lotus und anderen großen, namhaften Firmen.

Ein versteckter Aufzug führt in das von Impressions angemietete oberste Stockwerk, wo sämtliche 40 Mitarbeiter am jüngsten Projekt ackern. »Ja, wir werden Zeus pünktlich fertig stellen«, bemerkt Marketing-Chef Alex Rørdberg schon gleich bei der Begrüßung. Voller Stolz betont er, dass Impressions bislang noch jeden Titel zum vereinbarten Zeitpunkt vollendet hat – und das sei in dieser Industrie praktisch einmalig.



Im obersten Stockwerk dieses Bürogebäudes residiert Impressions Games

Auch sonst ist vieles bemerkenswert an diesem familiär wirkenden Entwickler-Studio. Die 1988 in London gegründete Software-Schmiede schüttelte lange Zeit bestenfalls mittelmäßige Programme zusammen, bis mit Caesar 3 ein bis heute verblüffender Qualitätssprung gelang. Ein Grund für diese Steigerung dürfte sicher die überraschend große Abteilung für Qualitätssicherung sein, in der mehr Mitarbeiter als in anderen Bereichen arbeiten. Zahlreichen Käufern sagte die Caesar-typische Mischung aus Stadtplanung mit antiker Atmosphäre derart zu, dass die Römer-Simulation sogar noch nach zwei Jahren in den Verkaufshitparaden präsent ist.



Pharao konnte an den Erfolg anknüpfen und verlagerte das Geschehen ins Land der Pyramiden und Mumien. Als Nächstes soll Sie Zeus nun in die Welt der griechischen Mythologie entführen.

### Die Götter müssen verrückt sein

Ja, Sie haben richtig gelesen: Bei Zeus errichtet man zwar antike Städte, doch ab und an lässt sich ein Gott auf dem Spielfeld blicken und zerstört bei Unzufriedenheit mit Ihrem Verhalten einige Gebäude. Auch Monster wie die Medusa oder Superhelden wie Herkules stehen wie selbstverständlich auf der Besatzungsliste dieses Spiels. Die sieben Kampagnen – mit bis zu zehn einzelnen Missionen – sollen Motive griechischer Sagen und Erzählungen aufgreifen. So werden Sie in die Suche nach dem Goldenen Vlies verwickelt, dürfen Troja wieder aufbauen oder Athen errichten. Rund 40 bis 60 Stunden soll es dauern, bis ein Durchschnittsspieler sämtliche Aufgaben gemeistert haben wird. Keine Mission darf laut Konzept länger als eine Stunde in Anspruch nehmen, damit auch Gelegenheitspieler die Chance haben zwischendurch eine Partie zu wagen. Hinzu kommt das freie Spiel auf vorgegebenen Karten.

Doch egal für welche Spielmöglichkeit Sie sich entschieden haben: Zunächst läuft das Geschehen genau so wie bei Pharao ab – Sie legen Siedlungen an, sorgen für die Produktion von Nahrung und Rohstoffen, treiben Handel und erweitern die Stadt um nützliche

Die Göttin Athene weiß sich gegen Zudringlichkeiten zu wehren.

## Fragen an den Pharao-Vater und Zeus-Designer Chris Beatrice

**PC Player:** Chris, woher kam die Idee ein Spiel über das antike Griechenland zu produzieren?

**Chris Beatrice:** Nun, es lag einfach auf der Hand. Schon seit Caesar 2 gab es diese Idee und jetzt lügen wir Zeus als dritte klassische Epoche den beiden Vorgängern hinzu. Zudem hatten wir eine Internet-Umfrage zu diesem Thema.

**PCP:** Wird es denn bald von Euch ein Spiel über die Azteken oder des alten China geben?

**Chris:** Eine Zeit lang haben wir auch eine Science-fiction-Szenario erwogen, doch inzwischen bevorzugen wir historische Themen. Aus unserer Sicht kommt von der Epoche her maximal das Mittelalter in Frage, jüngeren Zeiten widmen wir uns nicht.



Chris Beatrice, Chef-Designer von Pharao und Zeus.

**PCP:** Die Engine von Zeus scheint ja weitgehend identisch mit der von Caesar 3 und Pharo zu sein ...

**Chris:** Einiges haben wir nettlich übernommen, aber vieles auch modifiziert. So gibt es jetzt auch Höhenunterschiede, ein neues Bedienungsleiste und zahlreiche andere Details. Zeus unterscheidet sich mehr von Pharao als Pharao von Caesar 3.

**PCP:** Aber was zeichnet Zeus im Vergleich zu Pharo wirklich aus?

**Chris:** Zeus ist einfacher zu beherrschen, es ist zugänglicher. Du kannst eine Stadt bauen wie Du willst und irgendwie wird es funktionieren, wenngleich nicht perfekt. Die Missionen dauern meist nicht mehr als eine Stunde, daher kann man es auch zwischendurch einfach mal spielen.

Gebäude. Allerdings gibt es keine Monumentaltalunen mehr: Die Tempel für einzelne Götter sind vergleichsweise bescheiden, nur dürfen neuerdings auch Dpfertiere wie Schafe oder Ziegen dargebracht werden. Das Viehzeugs können Sie nach Belieben auf den Wiesen verteilen – die Schäfer sterben normalerweise von selbst zu Ihren Herden.

Der augenscheinlichste Unterschied ist die Bedienungsleiste am rechten Bildrand. Viele Informationen, die bis dato nur durch den Wechsel auf einen anderen Bildschirm abrufen waren, stehen jetzt jederzeit zur Verfügung. Die nächste große Neuerung sind die zahlreichen Höhenstufen, durch die das Gelände lebendiger wirkt. Allerdings bringt dies Einschränkungen beim Straßen-

### »Arbeitskräfte streifen nicht mehr ziellos umher.«

bau mit sich, da nur an vorgegebenen Stellen Wege die Geländesprünge überwinden dürfen. Außerdem fordert hügeliges Gelände die systematischen Fähigkeiten bei der Anlage einer Stadt heraus. Auf die hergebrachte isometrische Perspektive wollten die Entwickler jedoch nicht verzichten.

### Götterspeise auf Bauharn Art

Dafür bemerkt man beim Probespielen einige andere kleine, aber feine Unterschiede: Arbeitskräfte streifen nicht mehr ziellos

durch die Straßen, um irgendwann einen unbesetzten Arbeitsplatz zu finden. Stattdessen lassen die Arbeitslosen gezielt zu den Produktionsstätten. Da auch die Warenverteilung effektiver erfolgt, kann das Stadtdesign deutlich freier als bei den Vorgängern ausfallen. Wer allerdings allzu exzentrisch plant, der wird wahrscheinlich Mühe haben das Spielziel zu erreichen.

Die nächste Neuerung betrifft die Wohnquartiere: Zwei Arten von Gebäuden lassen sich in den Sand setzen, normale Behausungen und die Wohngebäude der Elite. Erstere sorgen für ausreichend Arbeitskräfte, letztere generieren verschiedene Typen von Soldaten. Die Kampfszenen sind zwar nicht sehr bedeutend für das Geschehen bei Zeus, doch ganz ohne kriegerische Auseinandersetzungen ist kein Friede möglich.

Auf einer Übersichtskarte wird zu erkennen sein, welche anderen Stadtstaaten mit Ihnen verbündet sind, welche sich neutral verhalten oder welche sich mit Ihnen im Kriegszustand befinden. Kleina Geschenke und Hilfen bei Warenmangel erhalten oder stiften gar erst die Freundschaft. Kommt es aller Diplomatie zum Trotz zu einer Schlacht, so ist es nun etwas einfacher die Mannen zu dirigieren. Unter anderem lassen sich mehrere Einheiten per Rahmen zusammenfassen und direkte Angriffsbefehle auf einzelne feindliche Truppen erteilen. Zudem dürfen wieder Seegefechte ausgetragen werden, wozu Sie natürlich zunächst eine Flotte vom Stapel laufen lassen sollten.



Am Hafen entladen Handelsschiffe ihre Güter aus fremden Ländern.

## Zeus

Fragen an den Art Director  
Darrin Horbal

**PC Player: Darrin, was hat sich optisch bei Zeus getan?**

**Darrin Horbal:** Eine ganze Menge. Deus 3 war grafisch eher realistisch, bei Pharoa ließen wir den Realismus aber schon zu Gunsten der Atmosphäre außer Acht. Zeus ist noch weniger akkurat, mehr comicartig. Schließlich wollten wir nicht das historische, sondern das mythologische Griechenland darstellen.

**PCP: Warum verwendet ihr keine echte 3D-Grafik?**

**Darrin:** Die isometrische Grafik funktioniert spielerisch eben am besten. Schließlich soll ein Spiel in erster Linie Spaß machen und gut zu beherrschen sein. Zudem kann man in 3D schlechter Atmosphäre einfließen – irgendetwas hat alles immer den gleichen langweiligen 3D-Look.



Darrin Horbal, Art Director  
von Pharoa und Zeus.



Hercules lässt im Kampf  
gegen diese vielköpfige  
Hydra seine Muskeln  
spielen.

→ Immer noch reichen die Kämpfe ganz offensichtlich nicht an gängige Echtzeit-Strategiespiele wie »Age of Empires 2« heran, aber meist lassen sich militärische Konflikte sowieso vermeiden. Sie dürfen beispielsweise Tribut an einen Invasoren entrichten oder andere Städte zur Zahlung von Abgaben erpressen. In einigen Missionen lassen sich Kolonien anlegen, die genauso wie eine herkömmliche Stadt errichtet werden sollen. Hauptvorteil solcher zusätzlicher Standorte ist

die Sicherung der Rohstoffversorgung. Die Zahl der zu bauenden Kolonien ist allerdings streng limitiert, um sowohl den Spieler als auch die Rechenfähigkeiten des Programms nicht zu überfordern. Schließlich soll Zeus selbst auf einem schwachbrüstigen Pentium III/166 noch annehmbar ablaufen und auch die Hausfrau von nebenan nicht durch einen zu hohen Schwierigkeitsgrad zur Verzweiflung treiben.

## Von Göttern und Helden

Die Zufriedenheit der Bürger Ihrer Städte wächst nicht nur dann, wenn genügend Lebensmittel herangekarrt werden. Schließlich hat auch die erfolgreiche Teilnahme heimischer Athleten und Philosophen an Wettkämpfen eine positive Auswirkung. Mit dem nötigen Kleingeld lässt sich zudem ein richtiges Stadion errichten und zum Schauplatz einer Olympiade machen. Erst wenn die Stadt gewisse Bedingungen erfüllt, können Sie Helden anwerben, die gegen Bedrohungen durch Monster selbstlos kämpfen. Naturgewalten wie Erdbeben lassen sich weniger elegant in den Griff bekommen. Immerhin gibt das in einem großen Tempel zu findende Orakel gern Vorhersagen ab und hilft, sich rechtzeitig auf Ärger vorzubereiten.



Dank dieser Stützländersysteme lassen sich Problemzonen rasch lokalisieren.

In diesem prächtigen Tempel hält Montags und Donnerstags Göttervater Zeus seine Sprechstunde ab.



Für das Erreichen von bestimmten Zwischenzielen (wie einer vorgegebenen Bevölkerungsgröße) dürfen Sie sich als Belohnung ein prächtiges Denkmal setzen und so den Wohnwert der Umgebung steigern. Selbstredend harren auch andere kulturelle Bauten wie Schulen oder Theater eines kostspieligen Bauauftrags, doch bei kluger Planung sollte Geld rasch keine große Rolle mehr spielen.

Bei Zeus werden sich Städte spürbar freier errichten lassen als bei den beiden Vorgängern. Fehler beim Aufbau werden großzügiger vergeben. Für den Erfolg des Spiels wird es jedoch darauf ankommen, ob die Balance des Schwierigkeitsgrades gelingt – nicht zu viel Frust für Feierabend-Architekten, nicht zu leicht für Veteranen der Serie.

Aphrodite, wie vielen Männern hast Du schon den Kopf verdreht?



Diese Athener Krieger stehen still, wenn Dein starker Arm es will.





Besonders gut lassen sich hier die verschiedenen Höhenstufen erkennen.

Die Position und Machtgröße des Spielers in seiner Welt ist im Vergleich zu Pharaos noch einmal gewachsen, denn er agiert jetzt weitgehend aus eigenem Antrieb. Schließlich sind die griechischen Götter nicht dazu da, dem Spieler Aufträge zu erteilen. Vielmehr sind die antiken Gottheiten vom Charakter her den Menschen sehr ähnlich und heischen höchstens nach mehr Aufmerksamkeit von ihrer Seite. Gern beharken sich die Götter untereinander um Rivalitäten auszutragen – und das skrupellos auch mitten in der Stadt des Spielers. Erkennen kann man die übernatürlichen Wesen an

## »Homers Odyssee als Kampagne.«

der gigantischen Körpergröße und einer charakteristisch funkelnden, göttlichen Aura.

### Das Orakel von Cambridge

Natürlich kann bislang nicht gesagt werden, ob Zeus tatsächlich noch zugänglich sein wird als seine Vorgänger. Immerhin hören sich die Pläne für die Gestaltung der Kampagne sehr ambitioniert und interessant an. Besonders gespannt darf man sein, wie die Missions-Designer Homers Odyssee als Kampagne für eine Städtebau-Simulation umsetzen werden.

Der leicht poppigere Zeichenstil trifft sicher nicht jedermanns Geschmack, zumal die Optik trotz Neugestaltung der Grafik fatal an Pharaos erinnert. Kein Wunder, schließlich wurden große Teile des Programmcodes einfach beibehalten. Angeblich soll Zeus als letztes Produkt die Caesar-3-Engine verwenden – in Zukunft will Impressions die weiteren Teile der Städtebau-Serie völlig neu programmieren. Ob dabei an der bei Strategen nach wie vor beliebten isometrischen Ansicht von schräg oben festgehalten wird oder die Grafikabteilung den Schritt zu echter Dreidimensionalität wagt, ist derzeit offen. Sicher scheint nur, dass es auch nach Zeus noch historische Städtebau-Simulationen von Impressions geben wird. (tw)



Rohstoffe sollten zünftig weiterverarbeitet werden.

## Fragen an den Marketing Manager Alex Rodberg

**PC Player:** Impressionen wer doch eigentlich eine englische Firma. Seit wann entwickelt Ihr in den USA?

**Alex Rodberg:** Schon 1991 wurde ein Büro in Connecticut eingerichtet, doch es war dort nicht einfach talentierte Leute anzuwerben. So siedelte Impressions nach Cambridge bei Boston um. Mittlerweile werden alle Impressions-Spiele hier in Amerika von 40 Leuten entwickelt.



Alex Rodberg, Marketing Manager

**PCP:** Wen soll Zeus entsprechen?

**Alex:** Hoffentlich jeden Spieler. Auf Pharaos haben wir Reaktionen von den unterschiedlichsten Menschen erhalten, vom Ägyptologen bis hin zur Schülerin. Eine 70-jährige Dame schrieb uns sogar, sie habe sich mit Pharaos nach einem Schlaganfall erfolgreich therapiert.



# CALL TO POWER 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Aufbau- und Simulation
- **Termin:** Herbst 2000
- **Besonderheiten:** Verbessertes

Menü-, Handels-, Militär- und Diplomatie-System ■ Landesgrenzen ■ Unterschiedlich agierende Computergegner ■ Neue Einheiten, Erfindungen, Bauten und Weltwunder ■ Historische Szenarien ■ Mehrspieler-Modus



Die Landschaften und Einheiten schauen in etwa so aus wie beim ersten Call to Power, überarbeitet wurden dagegen die kompletten Bedienungskonsole. Die weißen Linien markieren den Einflussbereich der Städte.

»Civilization« darf sich die Aufbau-spiel-Reihe zwar nicht mehr nennen, verwandtschaftliche Bande zu Sid Meiers legendärem Klassiker kann »Call to Power 2« aber trotzdem kaum leugnen.

**C**obis nun auf den Namen »Alpha Centauri«, »Civilization 2« oder »Civilization: Call to Power« hören, in puncto Spielablauf ähneln sich all diese Aufbau-spiele sehr stark. Und was die Langzeitmotivation betrifft, so lassen sie sich von keinem anderen Spiel etwas vormachen.

Genau das Gleiche lässt sich dem ersten Anschein nach auch von »Call to Power 2« behaupten. Das schaut praktisch genauso aus und spielt sich auch im Wesentlichen nicht viel anders als sein Vorgänger. Dafür wurde das altbekannte Spielprinzip mit zahllosen, praktischen Detail-Verbesserungen aufgepeppt.

Einmal mehr müssen Sie im Verlauf von mehreren Tausend Runden dafür sorgen,



Sie dürfen in jeder Siedlung einen Gouverneur einsetzen, der sich automatisch um den weiteren städtischen Ausbau kümmert.



Die wertvollen und nett illustrierte Online-Bibliothek verfügt sogar über eine Suchfunktion.

dass sich Ihr Volk auf einer bei jedem Spielstart neu generierten Karte ausbreitet. Keimzellen Ihres Staates sind zu gründende Städte, in denen Sie beliebig viele Siedler und militärische Einheiten produzieren. Dazu errichten Sie Dutzende von Gebäuden und Weltwunder. Parallel forschen Sie fleißig an neuen Erfindungen, besiedeln den Meeresboden und führen Kriege gegen menschliche oder computergesteuerte Gegenspieler. Friedlichere Naturen dagegen verbessern sowohl ihren Ruf, als auch ihre Staatskasse durch Bündnisse und Handelsverträge. So liefen bislang alle Civilization-Abkömmlinge ab und genau dasselbe gilt auch für Call to Power 2. Das klingt arg nach der Urversion von »Call to Power« und tatsächlich fallen die vielen kleinen Verbesserungen erst mal gar nicht weiter auf. Doch im eigentlichen Spielverlauf machen sie sich erheblich bemerkbar.

### Praktikable Detailverbesserungen

Da wäre etwa die in vielerlei Hinsicht auf mehr Bedienungskomfort getrimmte Handhabung: Neuerdings dürfen Sie etwa an jeder beliebigen Stelle einer Produktionskette neue Aufträge dazwischenschalten, ohne zuvor die gesamte Bauliste zu löschen. Auch das Armeen-Management wurde dank anklickbarer Menüfenster vereinfacht. Das Einflussgebiet der Ortschaften ist nun zunächst klein, wächst aber dafür mit zunehmender Siedlungsgröße. Und an Stelle des animierten Stadtfensters gibt es jetzt ein zwar optisch sprödes, aber weitaus zweckdienlicheres Menü, mit dem Sie die Bevölkerung zur Arbeit einteilen.

Versprochen wurde uns außerdem ein stark verbessertes Diplomatie- und Militärsystem sowie gerissener taktierender Gegner. Dazu wird es auf historischen Fakten basierende Szenarien und einen Editor geben. Und das schon bald, denn der erneute Ruf zur Macht ertönt bereits in diesem Herbst. (md)



85% / 90%  
GameSpot



86% / 88%  
PC Action



92%  
Gamezone



88%  
Gamestar

# SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!

# DARK REIGN 2



Beherrschen Sie das Internet mit interaktiven Mehrspieler-Schlachten, z. B. King of the Hill und Kooperationsspiel.



Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregenden Framerates der 3D-Engine.



Spielen Sie aus der traditionellen Echtzeit- oder der Taktik- oder der Nachtansicht oder zoomen Sie sich mitten in die Action.



Wegen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachtschlachten, die unterschiedliche Taktiken erfordern.

## DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg führen oder sich mit einer Vielzahl von Kameraperspektiven mitten in die Action zoomen. Wenn Sie es wollen, versetzt Sie **Dark Reign™ 2** in den Schlamm der Schützengräben und lässt Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier herrscht Krieg. Hautnah und höchstpersönlich. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft. Willkommen bei **Dark Reign™ 2**.



WON

www.WON.net

www.activision.de

ACTIVISION

# COLD BLOOD

Eine Mischung aus »Baphomets Fluch« und »Metal Gear Solid«? Revolutions neues Spiel verspricht viel.

**M**ein Name ist Cord, John Cord. Ich bin Geheimagent im Dienste Ihrer Majestät und mein Auftrag ist es, die Welt zu retten.

Na gut, anfangs sah das noch ein bisschen anders aus ... In nicht allzu ferner Zukunft, etwa zwanzig Jahre, gewinnt das Schreckgespenst des nuklearen Overkills wieder an Bedeutung. Die Amerikaner und Chinesen sind sich nicht allzu grün, und so akzeptiert die CIA gern Hilfe vom britischen MI6, um einen ihrer Agenten namens Kiefer ausfindig zu machen. Der wiederum untersuchte eine Spur in der abtrünnigen russischen Provinz Volgia und verschwand plötzlich.

## Was ist blaues Nephelin?

Alles dreht sich um eine geheimnisvolle Substanz: das blaue Nephelin. Firmengründer Charles Cecil sagt: »Inspiration zogen wir aus den Buckyballs, einer erst vor einigen Jahren entdeckten Sorte Kohlenstoff.« Hier



Zack! Sie können sich natürlich auch mit einer Gruppe von Wachen onigen – Ihre Überlebenschancen erhöhen sich dadurch aber nicht gerade.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Revolution Software/Ubi Soft
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** September 2000

- **Internet:** [www.revolution.co.uk](http://www.revolution.co.uk)
- **Besonderheiten:** Interessantes Szenario ■ Mehrere Wege zum Ziel ■ Viel Herumschleicherei ■ Schöne, wendungsreiche Story ■ Viele, kurze Zwischensequenzen

ordnen sich 60 oder 70 C-Atome zu einem Riesen-Molekül an, das möglicherweise supraleitende Eigenschaften hat. Des will der böse General Nagarov – ein übler Rassist und nach einem Putsch Staatschef von Volgie – nutzen, um seine Ziele durchzusetzen.

Cord begegnet auf seiner langen Reise vielfältigen Charakteren, etwa der chinesischen Agentin Chi-King Cheung. Er weiß nicht, wem er vertrauen kann – wir wollen nicht zu viel verraten, aber es gibt einige interessante Wendungen in der Story. Atmosphäre ist allein schon durch die Geschichte, spätestens aber durch stimmungsvolle Grafik garantiert. Beim Einschleichen in geheime militärische Installationen ist ihm sein Armband-Computer Remora behilflich, der sich in Netzwerke einhacken kann und außerdem anzeigt, ob Menschen oder Wachroboter in der Nähe sind.

Die Soldaten können Sie natürlich mit Ihrer Pistole erschließen. Aber dafür kommen neue – je nach Lautstärke, die Sie bei der Aktion verursachen. Manchmal haben Sie keine andere Wahl als zu feuern, doch normalerweise ist es sinnvoller, sich entweder vorbeizuschleichen oder den Wachen von hinten eins mit dem Knüttel überzuziehen.

»Ein Kritikpunkt an Baphomets Fluch waren die langen Dialoge«, sagt Cecil. »Durch die Integration von Actionelementen

beschränken sich hier Gespräche auf das Notwendige«. Trotzdem brauchen Sie nicht auf die Story zu verzichten: Viele kleine Filmsequenzen führen die Geschichte fort, zeigen, wie Cord sich etwa mit einem gigantischen Panzer herumschlägt. Die Preview-Version mecht schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck.

Und das beste daran ist: Schon im nächsten Monat werden wir mit etwas Glück das Spiel testen können! (mash)

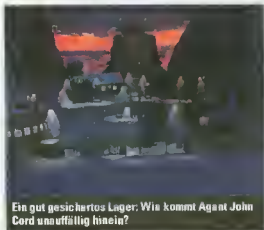
Ein formidabler Gegner: der Roboter Spectra.



Was mag sich in den Fässern in diesem vollautomatisierten Lagerraum befinden?



Cords Partnerin, die Chinesin Chi-King Cheung.



Ein gut gesichertes Lager: Wie kommt Agent John Cord unzufällig hinein?

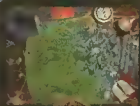
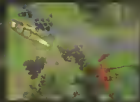
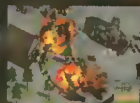
»Agent Cord weiß nicht, wem er vertrauen kann.«



# DEMONWORLD<sup>®</sup>

## DUNKLE ARMEEN

Die Entscheidung  
zwischen Licht und  
Dunkelheit



Copublished by:



EGMONT

DTP NEUE MEDIEN  
CD-ROM INTELLIGENCE

[www.demonworld.de](http://www.demonworld.de)

© 1998, 1999 Hobby Products GmbH. www.hobbyproducts.de



HOBBY  
PRODUCTS

# STAR TREK: NEW WORLDS

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** unmittelbar bevorstehend

### ■ Internet:

[www.interplay.com/stnewworlds](http://www.interplay.com/stnewworlds)

- **Besonderheiten:** Komplettes Rundum-3D ■ Sechs Tutorials ■ Drei Kampagnen ■ Variantenreiche KI

**Neue Welten für die Föderation! Na klar, für wen sonst? Oder doch für die Klingonen? Ach, egal für wen – erobert müssen sie erst werden!**



**D**ieses Spiel kann auf eine wechselvolle Geschichte zurückblicken: Zunächst strickte Binary Asylum im Auftrag von Interplay an den neuen Welten, dann kam vor einem Jahr die Nachricht, dass das Projekt an die Wand gestellt und erschossen werde.

Doch so schlimm kam's nicht, denn das interne Entwicklerteam 14 Degrees East übernahm die weitere Betreuung – Hintergrund der ganzen Aktion sollen unterschiedliche Auffassungen zum Spieldesign gewesen sein. Und tatsächlich wird Interplay nicht müde zu betonen, dass man »New Worlds« nun stärker auf den Massenmarkt ausgerichtet habe.

Wie auch immer, unübersehbar ist, dass in der neutralen Zone etliche neue Planeten materialisiert sind – Folge eines Experiments der Romulaner. Sowohl diese als auch die Föderation und die Klingonen versuchen nun, vollendete Tatsachen zu schaffen und die Welten zu kolonisieren. Frei nach dem Motto: Du bekommst leichter Vergebung als Erlaubnis!

Dieser Hintergrund dient als Basis des in drei Kampagnen organisierten Echtzeitstrategie-Titels, der sofort durch seine schicke 3D-Grafik auffällt. Ob der Blickwinkel von oben oder von der Seite aufs Geschehen fallen soll, ob man die Lage von ferne oder aus der Nähe betrachten will, die Engine ermöglicht dies

## »Bunte Panzer für Trekkies.«

nicht aufeinander auf, sondern beleuchten das Geschehen quasi aus drei verschiedenen Blickwinkeln. Das kann natürlich bedeuten, dass man gelegentlich auf Einsätze stößt, die man bereits aus einer anderen Warte erlebt hat, aber viele Aufträge werden auch rassenspezifisch sein – so wie jede der drei Nationen anders ausgerüstet ist und daher spezielle Strategien erfordert.

Optisch hat das Spiel zwar kaum etwas mit »Command & Conquer« zu tun, die Handhabung lehnt sich aber schon an diesen Standard an, um so zu gewährleisten, dass möglichst viele Leute ohne große Lernkurve mit New Worlds zurechtkommen.

Auch die Spielidee kommt durchaus konventionell daher: Gebäude errichten, Einheiten bauen, Gegner besiegen. Trotzdem geht es hier weitaus komplexer zu als in anderen Titeln des Genres: Beispielsweise wird Ihr Stützpunkt auch eine Besatzung haben, bestimmte herausragende Persönlichkeiten sind dann sogar für spezielle Aufgaben zuständig und können fast in Rollenspieler-Manier trainiert werden.

Interessant klingt das eingebaute »Dynamic Assault System«. Damit meinen die Hersteller, dass Ihre Feinde nicht unbedingt dieselbe Strategie wieder verwenden, wenn Sie eine Mission ein zweites Mal durchspielen möchten. Es führt also nicht zum Erfolg, wenn man versucht, einen Auftrag mehrmals zu starten, um herauszufinden, wie der Gegner vorgeht – eine Fragestellung, anhand der Strategie-Guru Mark Baldwin »richtige« Spiele von Puzzles trennt. Schließlich noch die gute Nachricht für Multiplayer: Bis zu drei Kolonisten dürfen im Internet oder Netzwerk gegeneinander antreten. Also, dann sehen wir uns im nächsten Heft (hoffentlich) beim Test wieder ... (jn)



Auf der klingonischen Basis feiert man offensichtlich gerade Silvester!



Eine Patrouille der Föderation erkundet das Erdinnere.



Seltene Instellionnen hurren der Entdeckung.



»Mein Gott, sie wehren sich! Bitte um Außerkraftsetzung der Ersten Dunkelheit!«

ERAZOR couldn't get any better...

**GLADIAC™**

**GeFORCE 2 GTS**



Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAMovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie



**ELSA**

[www.elsa.de](http://www.elsa.de)

Modems ISDN Adapters Networking

Video Cards

Multimedia Accessories

Software

Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241 606-5113 · Faxline +49-(0)241 606-5193



# BALDUR'S GATE 2

## SCHATTEN VON AMN

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Unmittelbar bevorstehend
- **Internet:** [www.interplay.com/bg2](http://www.interplay.com/bg2)

- **Besonderheiten:** Das vielleicht umfangreichste Rollenspiel aller Zeiten
- Jetzt mit einer Bildschirm-Auflösung von 800 mal 600 ■ Tolle deutsche Sprachausgabe ■ Richtig riesige Gegner wie etwa Drachen



**VIDEO  
AUF CD A**

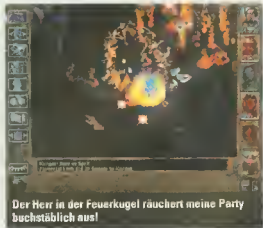
**Neulich waren sie da, die Jungs mit der magischen CD im Gepäck. Und sie ließen uns sogar mal an die Maus, um den Nachfolger des wohl berühmtesten Rollenspiels der Neuzeit auszuprobieren ...**

**D**abei fiel zuallererst die jetzt in höherer Auflösung (800x600) präsentierte Grafik auf. Doch, das macht gegenüber der bisherigen Praxis schon einen Unterschied!

Auch wurde die Engine (wie schon bei »Icewind Dale«) dahingehend modifiziert, dass nun richtig große Gegner auftauchen können – davon können wir hier ein gewissermaßen drakonisches Beispiel zeigen.

Das Spielgefühl selbst hat sich natürlich weniger geändert: Sie erschaffen am Anfang einen Helden, der zu Ihrem Alter Ego im Spiel wird; die weiteren bis zu fünf Mitglieder der Reisegesellschaft werden dann unterwegs aufgesammelt. Auch bei den Kämpfen – Echtzeit mit Pausentaste – und der Magie gibt es im Vergleich zum Vorgänger keine wesentlichen Entwicklungen.

Interessanter ist da schon ein Punkt, an dem Bioware ganz »unschuldig« ist: Im Unterschied zu bisherigen Gepllogenheiten können wir nämlich diesmal die deutsche Lokalisierung samt Sprachausgabe uneinge-



Himmel hilf! Wie soll man denn dem Berachen beikommen?



Ahaaa! Und wo ist jetzt hier das Ei des Beholders?



Atketin, die aannische Motrepele, ist nur ein kleiner Teil des gesamten Areals!



Faszinierende Orte und fremdartige Umgebungen warten auf Ihre Helden.

schränkt empfehlen. Virgin Deutschland arbeitete bei der Umsetzung mit »Amigo Spiel und Freizeit« zusammen, die als hiesiger Ableger von Wizards of the Coast natürlich wissen, worum es geht. Und das merkt man! Die Virgin-Gesandtschaft hatte etliche Sprach-Samples im Gepäck, die uns riesigen Spaß bereiteten. Jau, so sollte es sein! Und damit Sie auch was davon haben, packten wir ein paar Beispiele mit auf die CD – dabei handelt es sich um manchmal etwa abwegige Kommentare von Minsc. Kennen wird er vom Vorgänger her als der Mann mit dem kosmischen Riesen-Zwergkampfhämmer Boo ein Begriff sein.

Überhaupt dürfen wir sehr viel mehr an Geschichte erwarten: Etwa die Hälfte der Textmenge von »Planescape Torment« ist bis jetzt implementiert, und wie jedermann weiß, liegt Planescape in dieser Hinsicht völlig beispiellos an der Spitze der Bewegung. Ohnehin streiten sich die Experten über den Umfang des Spiels. Das FAQ auf der Interplay-Homepage redet von 150 Stunden Spieldauer, unseren Besuchern rutschte ein Wert von 200 Stunden heraus.

»Wenn man weiß, was man zu tun hat«, lautete der Zusatz ...

»Baldur's Gate 2« wird sich

nach wie vor an den Regeln der zweiten D&D-Edition orientieren, aber besonders im Bereich der Charaktergenerierung etliche Verfeinerungen aufweisen: Nicht nur die Magier verfügen jetzt über Spezialisierungsmöglichkeiten, sondern jeder Charakter kann bis zu drei Sonderberufe ergreifen. Ein Dieb beispielsweise darf Meuchelmörder, Glücksritter oder Kopfgeldjäger werden. Als neue Rasse wurde der Halbork eingebaut, und Bioware versichert, dass es diesmal leichter als beim Vorgänger möglich sein soll, eine Party mit bösartigem Alignment, sprich negativer Weltanschauung zu spielen.



Der Elch käme uns gerade recht...



... deshalb chormen wir ihn ...



... worauf er zur Party gehört und uns folgt.

Eine feine Idee, die dem stets knappen Inventarplatz entgegenkommt, ist der Edelsteinbeutel. Hier hinein kann man künftig alle Gemmen werfen, die man so findet (allerdings ohne sie wieder herausnehmen zu können), um den gefüllten Beutel dann beim nächsten Juwelenhändler als Ganzes zu verkaufen.

Das Königreich Arn, die südlich von Baldur's Gate gelegene Bühne für das neue Epos, unterscheidet sich vom Stil her sehr von den gewohnten Ländereien. Stellen Sie sich eine Mischung aus europäischen und arabischen Einflüssen vor, wie sie etwa in Spanien zu finden ist, dann haben Sie eine Vorstellung davon, wie die Architektur dieser Gegend aussieht.

Da die Story einige Monate nach den Geschehnissen von Baldur's Gate beginnt, können die Helden aus dem Vorgänger natürlich übernommen werden. So oder so beginnen sie etwa auf der siebten oder achten Stufe und können je nach Klasse bis zum 23. Level aufsteigen. Das hört sich doch besser an als die eher kärglichen und seltenen Steigerungen beim Vorgänger, oder?

So, und jetzt freue ich mich schon auf meinen Urlaub – wie's der Zufall so will, scheint er gerade nach der Veröffentlichung des Spiels zu liegen. Ist das nicht ge ... äh, geschickt eingefädelt? (jn)

»Größer, schöner, umfangreicher.«

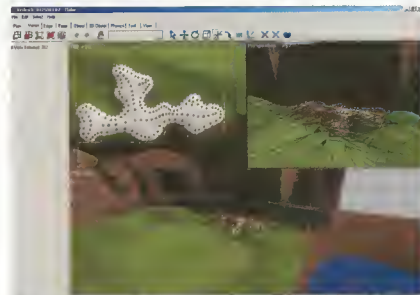
# LINKS 2001

**Willkommen im neuen Jahrtausend: Nach knapp zehn Jahren präsentiert sich die erfolgreiche Links-Serie mit komplett neuer Grafik-Engine.**

**G**olfen auf dem PC? Da gibt es eigentlich nur eine Wahl: die »Links LS«-Reihe von Access Software. Allerdings enthalten die jährlichen Updates zuletzt kaum großartige



Abwärts: Möge es in der finalen Fassung wieder das bewährte Höhenlinien-Fenster geben.



Mit dem Kurs-Editor platzieren Sie fast jedes einzelne Sandkorn nach Wunsch.



SimPostkarte: Die Felsen im Südwesten der USA sorgen für ein spektakuläres Golferebnis.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Access Software/ Microsoft
- **Genre:** Golf-Simulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000

### Internet:

[www.microsoft.com/games/links2001](http://www.microsoft.com/games/links2001)

- **Besonderheiten:** Neue Grafik-Engine ■ Komfortabler Kurs-Editor ■ 14 neue Spieleranimationen ■ Neues, intuitiveres Menüsystem

**Innovationen, von ein paar unfreiwillig komischen Golfplatz-Werbefideos oder ein paar neuen Kursen mal abgesehen.**

Doch dieses Jahr erwartet alle Hobbygolfer ein einschneidender Schritt: Die Grafik-Engine wird von 2D-Bitmap- auf echte 3D-Grafik umgestellt. Ähnlich wilde Änderungen gab es zuletzt 1992, als »Links 386 Pro« die optisch runderneuerte Nachfolge des PC-Ahnherren »World Class Leader Board« antrat. Zweite große Neuerung: der »Arnold Palmer Course Architect«, mit dem Sie stundenlang eigene Greens konstruieren können.

Bei einer ersten Vorführung machte die neue Optik zwar schon einen recht fischen,

allerdings noch etwas »3D-verwaschenen« Eindruck. Das liege jedoch nicht an der Engine, so Produktmanager Darren Steele. Die sei noch nicht am äußersten Limit: Theoretisch könne sie die gesamte Umgebung mit hochauflösenden Texturen in Echtzeit berechnen, aber dafür wären selbst heutige Gigahertz-Boliden noch nicht fix genug. Steele muss es wissen: Er arbeitet seit fünf Jahren bei Access Software und ist seit der Microsoft-Übernahme Verbindungsmann zwischen dem Softwaregiganten aus Redmond und den Männern um Chefentwickler Bruce Carver, die noch immer in Salt Lake City im deutlich wärmeren Bundesstaat Utah wirken.



Plätscher: Die Oberflächendetails des Sees wirken noch etwas diffus – wir hoffen auf etwas Grafik-Feintuning.



### Reich werden mit Links

Fünf neue und ein bekannter Kurs warten auf Sie. Unter anderem geht's auf die Hawaii-Insel Kauai, nach San Diego und in den Südwesten der USA. Jetzt auch mit bewegtem Wasser, Sandbunkern mit Überhängen, kreisenden Vogelschwärmen und Blättern, die aufs Grün rieseln – der neuen Grafik-Engine sei's gedankt. Bei Schlägen ins Unterholz quälen Sie keine aufpikselnden Bitmap-Bäume mehr, denn durch Kantenglättung wirken Stämme und Äste deutlich natürlicher. Pro Loch sorgen gar 500 GPS-Satelliten-Messpunkte für realistisch nachgebildetes Terrain. Sollten Sie noch alte Kurse besitzen, konvertieren Sie diese mit einem Hilfsprogramm. Nach und nach sollen die Erweiterungen im neuen Format erscheinen.



Die Anfänge: World Class Leader Board (1998) geht's noch des C54-Anfängen erstmals für das PC.

Das Konstruieren eigener Golfplätze geht überraschend schnell von der Hand. Entweder bauen Sie die Löcher modular zusammen, oder sie senken und heben jeden Geländepunkt von Hand, regulieren Flussläufe, pflanzen Bäume und Büsche oder bauen ein paar Gebäude ans Ende eines Greens. «Ich kann mir gut vorstellen, dass einige Leute mit dem Kurs-Designer ihren Lebensunterhalt verdienen», sagt Darren. «Die könnten beispielsweise fanatischen Golf-Fans ihren Lieblingskurs nachbauen, damit sie auch bei Regenwetter nicht aufs Schlägerschwingen verzichten müssen.» Auf der spielerischen Homepage finden die Nachwuchslandschaftsgärtner dazu immer neue Objekte wie Bäume, Sträucher oder Golfwagen.

Steele ist die kostspielige Golf-Lage in



Die grafisch deutlich bessere Fassung benötigte schon einen flinkeren PC: Links 365 Pro (1992)

Deutschland übrigens nicht entgangen: »Ich bin dafür, in der nächsten Version auch einen deutschen Golfplatz zu integrieren – das würde Amerikanern wie Deutschen gleichermaßen gefallen.« Vielleicht auch mit deutschen Kommentaren, um den Realismus noch zu erhöhen? »Cooler Idee, mal sehen, ob sich das machen lässt.«

Über den Realitätsgrad der Links-Serie brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren: Schon heute gibt es professionelle Golf-Simulatoren, die wie ein überdimensionaler Schubbarton mit einer offenen Seite aussehen. Von dort »schlagen« Sie den Ball in Richtung einer Leinwand, auf die der von einem Computer berechnete Landepunkt in Lebensgröße projiziert wird. Die Software dahinter: ein aufgebohrtes Links. (ra)



Die dritte Bitmap-Generation: Links LS 2000 (2000)

**MACH ES. DU SCHAFFST ES.  
DEIN SPORTABZEICHEN.**



Die höchste sportliche Auszeichnung außerhalb des Wettkampfsports zu erringen ist nicht leicht, aber der Beweis überdurchschnittlicher Fitneß. Man lernt sich dabei selbst besser kennen und entdeckt, was in einem steckt. Jeder kann durch Training sein Sportabzeichen schaffen, und wer es hat, zählt zu den Besten des Landes.



DEUTSCHER  
SPORTBUND  
<http://www.dsb.de>

# Hast Du NOKIA?

...oder SAGEM

- Töne 646 Zlatko-Ich vermiss... 331 Mission Impossible  
578 Spiel mir das Lied vom Tod 751 Sex Bomb/T.J

|                     |      |      |      |      |
|---------------------|------|------|------|------|
| 600<br>Klingel-Töne | 3617 | 3451 | 3467 | 3814 |
| 3485                | 3434 | 3612 | 3756 |      |

**Was kann mein Handy?**

1x Klingelton: 3210, 6110, 6150, 8110i  
1x Gellreiferlogo: 3210, 5110, 6030, 6110, 6130, 6150  
6x Klingeltöne: 7110, 8210, 8850, 9110, 9000i

**Bestell - Nummer**

3.53 OM/min 0190 - 83 10 6002

**FAX - Abruf unter**

1.21 OM/min 0190 - 160 35 35 0

**3.000**  
BUD-SMS

**www.FunkyDisplay.de**

# TECHNO MAGE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sunflowers/Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November 2000

- **Internet:** [www.technomage.de](http://www.technomage.de)
- **Besonderheiten:** 8 verschiedene Welten ■ 3D-Umgebung mit Bitmap-Figuren ■ Circa 30-40 Stunden Spielzeit

**Held Melvin braucht bald Ihre Hilfe, denn er hat nur noch wenige Monate Zeit, bevor er seine Freundin und einen kompletten Planeten retten muss.**

**Ü**ber die Umweltprobleme unseres Planeten würden sich die Bewohner der Welt Gothos wahrscheinlich totlachen. Riesige Monster steigen aus dem Erdreich ihrer Heimat und richten fatalen Schaden an.

Die Bewohner des lauschigen Ortes Dreamtown haben zwar keine plausible Erklärung für diese Attacke, sie schielen jedoch etwas unfreudlich auf einen bestimmten Einwohner namens Melvin. Dieser besitzt quasi eine doppelte Staatsbürgerschaft: Seine Mutter stammte aus der Magierstadt Dreamtown, sein Vater ist Bürger des Hightech-Standortes Steamertown. Und weil ein ungeschriebenes Gesetz die Paarung von Dreamern mit Steamern untersagt, wird Melvin ziemlich schnell zum Sündenbock gemacht. Deswegen flieht er aus seiner Stadt – denn die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo da draußen ...

### Leichte Rätselkost

Um sich leichter im Programm zurecht zu finden, sind die Rätsel zu Beginn des Spiels eher auf Sparflamme geschaltet: Sie suchen beispielsweise Schlüssel oder verschieben Kisten, um an verschiedene Gegenstände zu gelangen. Der eine oder andere Einwohner hat manchmal auch kleinere Aufgaben für Sie, die aber nicht unbedingt gelöst werden müssen. Sobald Sie die Kernaufträge gelöst haben, geht die Handlung im Spiel weiter. Nach einer Zwischensequenz schaltet das

Melvin und seine Freundin Telis können beim Angriff auf ihre Welt nur tatlos zuschauen.



**»Die Dungeons werden von magischen Lichtquellen stimmungsvoll beleuchtet.«**

Programm dann in eine spätere Zeitzone. Melvin durchforstet in seinen Abenteuern nicht nur idyllische Wiesenlandschaften, sondern begibt sich auch in düstere Dungeons, die von Fackeln und magischen Lichtquellen stimmungsvoll beleuchtet werden. An der frischen Luft überrascht Sie schon mal ein Regenschauer, und auch unterschiedliche Tageszeiten kommen im Spiel vor. Später erreichen Sie eine Wolkenstadt, in der Sie am Ende gegen einen riesigen Drachen kämpfen müssen. Kleinere Spiele im Spiel – wie bei-

spielsweise ein Pferderennen oder ein Wathüpfen mit Kindern aus Dreamtown – wurden eingebaut.

Die Designer haben die Grafik seit unserem letzten Preview im Mai noch einmal überarbeitet und gestaltet einige Level völlig neu, so dass die Spielwelt nun viel detaillierter und farbenfroher erstrahlt. Die gesamte Umgebung sowie die Endgegner – etwa der Drache – werden in echtem 3D berechnet, die Spielfiguren bestehen aus Bitmap-Animationen. Zurzeit sind die Programmierer damit beschäftigt, den Charakteren ihre deutschen Stimmen einzubauen und noch den ein oder anderen Bug auszumerzen. Wenn in der Beta-Testphase alles klappt, begibt sich Melvin ab November ins Abenteuer. (dk)



WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



MACHT



REICHTUM



GLAUBE

# EUROPA UNIVERSALIS



PROBERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE  
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON



1492 - 1792



PC CD-ROM

AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE  
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



paradox  
entertainment



# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Selbst die Garderobe von Guybrush hat ein Schick zugelegt.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** November 2000

- **Internet:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)
- **Besonderheiten:** Guybrush im 3D-Look ■ Erdacht von den »Sam & Max«-Machern ■ Mit Personen aus allen drei vorangegangenen Episoden

Bereits im Herbst werden wir wieder vom wilden Affen gebissen. Denn dann feiert die vielleicht legendärste Adventure-Serie überhaupt ihr Comeback – und das in einer völlig neuen Dimension.



Durch den Einsatz einer runderneuterten Version der Grim-Fandango-Engine schauen die 3D-Charaktere von Monkey Island 4 ausnehmend plastisch aus. Dank einer verbesserten Inventar-Verwaltung dürfte sich der Spielspaß in leichte Höhen schreuben.

**B**ekennen Sie auch diese flauen E-Mails, die stets mit den Worten anfangen: »Sie wissen, dass Sie älter werden, wenn ...« und bei denen dann allerlei abstruse Fekten aufgezählt werden, die den Lauf der Zeit unwiderruflich belegen sollen?

Beispielsweise:

»Wussten Sie, dass ein heute Achtzehnjähriger satte fünf Jahre nach dem Kinostart

von Krieg der Sterne geboren wurde und dass dieser PC-Jüngling die CD-lose Zeit gar nicht mehr erlebt hat?«

Na ja, unter Computer-Spielern lautet dieses Alters-Quiz in etwa so: Du weißt, dass Du ein alter Sack bist, wenn Du Dich noch daran erinnern kannst, wie Du »The Secret of the Monkey Island« zum ersten Mal gespielt hast. Und wo wir schon beim Thema sind: Monkey Island erschien 1990 und zwar zunächst auf dem Amiga und für den Atari ST. Es war das erste wirklich nennenswert lustige PC-Spiel überhaupt und verwies zurecht all die öden Text-Adventures von Infocom und Konsorten ins Computermuseum.

Aber all das war einmal, warum also sollte eine derart in die Jahre gekommene Spiele-Trilogie (sogar deren jüngster Spross »The Curse of Monkey Island«) hat bereits drei Jahre auf dem Buckel immer noch so viel Begeisterung auslösen? Ganz einfach, weil diese Trilogie zu den besten Spiele-Serien zählt, die jemals erschienen ist. Urkomisch, herrlich abgedreht, aber stets lösbare Rätsel, ein unsterblicher Held, und zahlreiche umwerfend charmante Charaktere – mit anderen Worten ein Spiele-Klassiker, wie er im Buche steht. Und genau an diese Leistung will LucasArts mit »Escape from Monkey Island« (»Monkey Island 4«), dem vierten Teil der Piratensaga anknüpfen.

## Wüste Beschimpfungen

Monkey Island 4 steigt genau da ein, wo der Vorgänger sein jähes Ende fand. Sie werden sich vielleicht noch erinnern, dass dort Held Guybrush Threepwood einmal mehr seinem Erzfeind, den Geisterpiraten LeChuck, ein wohlverdientes Ende bereitet hatte und als Belohnung seine Traumfrau Elaine zum Traualtar führen durfte. Die beiden Tübbchen ließen sich daraufhin zwecks Turtelei auf der Insel Melee Island nieder (die wir ebenfalls bereits aus der ersten Monkey-Folge kennen). Auf Grund ihrer langen Abwesenheit wurde allerdings Elaine, die eigentlich als Gouverneur dieser Insel vorsteht, offiziell für tot erklärt und abgesetzt. Zudem befindet sich ihre Gouverneursruhm in einem ziemlich ramponierten Zustand. Und als wäre das noch nicht genug, probiert auch noch ein ziemlich dubioser und widerlich schleimiger Politiker namens Charles L. Charles die Inselherrschaft an sich zu reißen.

Während also Elaine versucht, mittels einer Wiederwahlkampagne zurück an die Macht zu gelangen, schickt man Guybrush auf einen anscheinend sehr harmlosen Botengang. Dass der nicht ganz so ungefährlich ist wie erwartet, ist klar. Und wirklich tauchen alsbald Voodoodiener auf, Geheimne Experimente, ruchlose Piraten sowie eine Verschwörung mit dem Ziel die Inselherrschaft an sich zu reißen, spielen natürlich auch eine Rolle in dem an aberwitzigen Wendungen überreichen Geschehen. Nicht zu vergessen, die wüsten Beschimpfungs-Duelle, jene herzenwärmende Hommage an die legendären Schwertduelle des ersten und dritten Teils, die bekanntermaßen ebenfalls mit gegenseitigen Beleidigungen ausgefochten wurden. Apropos Nostalgie: Zugesagt wurden uns die Gastauftritte einiger der legendärsten Mon-



Frauen Sie sich auf viele Affen.

key-Charaktere, wie etwa Carla (die Schwertmeisterin), Meathook (der mit den Tätowierungen), Otis (die Voodoo-Lady), Murray (der traurige Totenkopf) sowie Stan (der halbseidene Vollblutverkäufer). Letzterer ist übrigens inzwischen im Immobiliengeschäft tätig und bevor wir es vergessen: mit Lucre und den Jambalaya Inseln gibt es zwei neue Schauplätze.

#### Hunde und Affen

Mit »Monkey Island 4« beschreitet die Serie neue Wege. Als Ron Gilbert (er erschuf die beiden ersten Teile) LucasArts verließ, um mit Humongous Entertainment und später Cavedog eigene Firmen zu gründen, dachte alle Welt, ohne seine genialen Einfälle hätte die Affeninsel ihre besten Momente hinter sich gebracht. Das bleibt abzuwarten, denn dieses Mal basteln mit Michael Stemmle und Sean Clark zwei Burschen an dem Spiel herum, die echt was auf der Planke haben.

Endlich hat Elaine unserem Guybrush ihr Jawort gegeben

»Gastauftritte vieler bekannter Monkey-Island-Charaktere stehen wieder zu erwarten.«



Hier handelt es sich um ein paar benedere ausgefuchste Anwältin



Der Zeichenstil, die leicht schräge Architektur, viele geschwungene Linien sowie die cremigen Farben verraten uns: Die Macher von Monkey Island 4 haben zuver des Grafik-Adventure Sam & Max auf die Beine gestellt.

Wie eine etwas weniger furchteinflößende Version unseres Chefdektors teucht der Geisterpate LeChuck immer den auf, wenn Sie ihn am wenigsten erwarten.



Unser Held braucht ein Weibchen, um sich an seine 3D-Körper zu gewöhnen.

## Escape from Monkey Island



Wer überzeugend argumentieren will, sollte vor allem auf seine Gestik echte

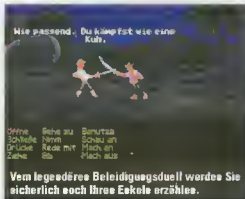
FOUR to tourist



## ES WAR EINMAL ... DIE GESCHICHTE VON MONKEY ISLAND

## The Secret of Monkey Island (1990)

Ron Gilberts erster Geniestreich, in dem der zwar etwas linksche, aber grundsympathische Mächtigste-Pirat Guybrush Threepwood sein Debüt feierte. In seinem Bemühen, ein echter Freiheitskämpfer zu werden, kommt Guybrush erstmals einem ruchlosen Geisterpiraten namens LeChuck in die Quere, und letztlich schafft er es auch, diesen zu besiegen – oder zumindest scheint es ganz danach aus. Mit von der lustigen Piraten-Partie waren zudem Guybrushs große Liebe Elaine Marley sowie das



Hier passiert, Du kampfst wie eine Kuh.

Ohne Sehe zu Samuras  
Schiffe Nimm Schau an  
Gründe Rede mit Blick aus  
Kuhle Sie Flach aus

Vom legendären Beldigungsduell worden Sie sicherlich auch Ihren Enkel erzählen.

legendäre Beldigungs-Duell, indem der obseigte, der seinem Gegner die seftigsten Schmähsungen verpasste. Trotz der keineswegs überrischen Grafik sorgten die innovative Rätselkost, die schrulligen Charaktere und die unzähligen brillanten Gags für einen überwältigenden Erfolg.

## Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1992)

Die – zumindest bis jetzt – vielleicht beste Folge der Affenserie experimentierte Gott sei Dank nicht allzu sehr am Erfolgsrezept des ersten Teils herum, sondern erweiterte das Konzept lediglich und verbesserte die Steuerung. Der viel länger andauernde Spaß ließ sich in zwei Schwierigkeitsstufen spielen und brillierte mit inspirierten Puzzles.

Gags in Hülle und Fülle, eine neuerlich geniale Musikkberieselung sowie das Mitwirken vieler bereits aus dem ersten Teil bekannter Charaktere sorgten abermals für einen überwältigenden



Der zweite – und vielleicht genialste – Teil verfügte über eine verbesserte Bedienoeg.

Erfolg. Das Finale von Monkey Island 2 ist (je nach Geschmack) entweder eins der besten oder schrecklichsten Ausgänge in der Computerspiel-Geschichte, denn dort entpuppte sich das gesamte Affentheater als ein einziger böser Traum. Eine schwere erzählerische Erblast für jeden Nachfolger.

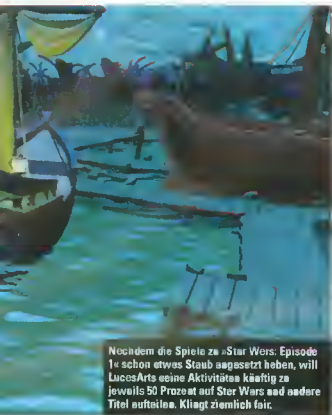
## The Curse of Monkey Island (1997)

Der lang erwartete dritte Teil erschien endlich 1997, und sah mit seinen trickfilmartigen Animationen und Hintergründen natürlich viel besser aus als die beiden Vorgänger. Mit über 8000 (erstmalig) gesprochenen Textzeilen, entsprach der dritte Affe auch dem damals gängigen Genre-Standard. Nur leider ließ die Gag-Qualität an manchen Stellen etwas zu wünschen übrig – hier machte sich Ron Gilberts Fehlen schmerzhaft bemerkbar. Einige Abschnitte waren zudem etwas uninspiriert, wie etwa die Wiederholung des legendären Beldigungs-Schwertkampfes und die integrierten Sub-Spielen konnten den Witzmangel ebenfalls nicht völlig wettmachen. Fazit: Ein zwar würdiger, aber keinesfalls herausragender Nachfolger.

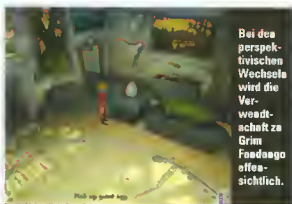


Die Optik von Monkey Island 3 erinnerte sehr an einen Trickfilm aus dem Hause Disney & Co.



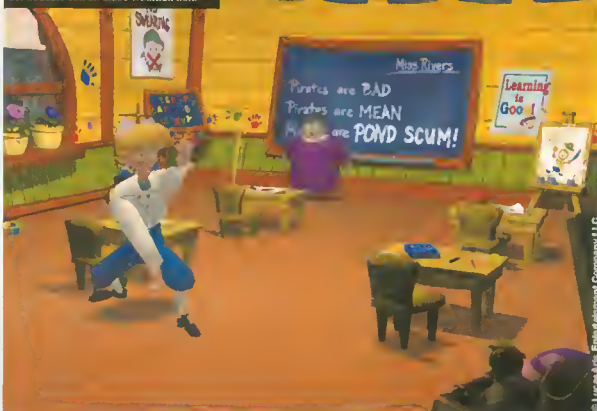


Nachdem die Spiele zu «Star Wars: Episode 1» schon etwas Staub angesetzt haben, will LucasArts seine Aktivitäten künftig zu jeweils 50 Prozent auf Star Wars und andere Titel aufteilen. Klingt ziemlich fair.



Bei den perspektivischen Wechselspielen wird die Verwendung nicht zu Grim Fandango offensichtlich.

Monkey Island hatte schon immer ein Faible für animierte Gags und genial getextete Einzeller. Und es scheint so, dass sich der neueste Teil an diese Tradition hält.



→ Stemmle und Clark schufen bereits seit über zehn Jahren für LucasArts und die beiden kennen ihr Handwerk ebenso gut wie die Monkey-Trilogie. Nachdem sie intern ein Welchen getrennten Projekten nachgingen, haben sie sich nun zusammengereuert. Dabei wurden sie nach ihren eigenen Worten von einer überirdischen Erscheinung zu ihrem nächsten Projekt inspiriert: «Eines Tages, beim Mexikaner, erschien uns inmitten einer Tortilla ein dreidimensionaler Kopf von Guybrush».

Seine ersten Lorbeeren verdiente sich das Duo mit dem SF-Adventure «The Dig». Außerdem waren die beiden programmier-technisch tätig bei «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», sowie letztmals beim nicht annähernd so erfolgreichen Grafik-Adventure «Sam & Max», das sicherlich weitaus anspruchsvoller war, als die auf Albernheiten abonnierte Monkey-Serie. Stemmle: «Ursprünglich wollten wir mit Sam & Max mehr in Richtung Monkey gehen. Aufmerksamere Spieler konnten eine ganze Menge Running Gags erkennen, die wir aus Monkey Island entliehen hatten, etwa das Benehmen und die rotzfrechen Dialoge der beiden Hauptdarsteller. Was die ganzen Verrücktheiten anbelangt, die wurden sowohl in der Affenserie als auch bei Sam & Max geboten. Dennoch hatte Sam & Max seinen ganz eigenen Charme, wenigstens es nicht ganz das geworden ist, was wir eigentlich mit diesem Projekt vorhatten. Dafür können wir uns jetzt bei Monkey Island 4 austoben und einige Parallelen zu Sam & Max werden wir schon einflechten.» Genau wie in Sam & Max tauchen auch bei Monkey Island 4 Elemente der Popkultur auf. Sicherlich klingen Örtlichkeiten wie die Restaurantkette «Starbuccaneers» oder

«Planet Threeewood» für ein Piraten-Adventure etwas weit hergeholt. Aber das Entwicklungsteam ist sich sicher, dass es die richtige Mixtur finden und den Blödsinns-Bogen nicht überspannen wird. «Wir wollen weder ein Zeitgeist-Adventure entwickeln, noch pochen wir auf historische Akkuratess. Wir meinen, solange die handelnden Personen glaubwürdig bleiben und korrekt in das Geschehen eingebunden werden, ist es auch in Ordnung, wenn wir ein paar aktuelle Bezüge einbauen.»

#### Das unvermeidliche 3D

Aber all das Gesagte verblasst angesichts der wohl einschneidendsten Änderung. All die Puristen, die schon immer gegen die Cartoon-Grafik von Monkey 3 gewettert hatten (welche immerhin dazu führte, dass Guybrushs Kopf als Gesicht zu erkennen war und nicht mehr aus sieben Pixeln bestand), werden wahrscheinlich beim Anblick von Monkey

Island 4 schreiend davon rennen, denn dort dominiert lupenreines 3D. Dies ist natürlich keine große Überraschung, sondern wird heutzutage – klammert man besagte Nostalgieker einmal aus – von einem guten Spiel einfach erwartet. Erst recht von einem guten Adventure, das von Natur aus eher statisch ist. Oder, um das Monkey-Island-4-Team noch mal zu Wort kommen zu lassen: «Uns beschlich langsam das Gefühl, dass die Zeit an uns spurlos vorbeigezogen ist und da wollten wir nicht blind hinterherlaufen. Außerdem hat uns genervt, dass ständig irgendwelche bebrillten Wichtigtuer um unser Gebäude schlichen, dabei mit bedeutungsvoller Mine komplizierte Wörter wie «Alpha Blending» oder «Trilinear Filtering» vor sich hin murmelten und nicht mal die mikrigste Anekdote etwa über versehentlich deformierte Polygonfiguren auf Lager hatten. Das war ehrlich gesagt auch ein Grund, warum wir uns immer →



»Die Initialzündung: Eines Tages erschien uns ein dreidimensionaler Kopf von Guybrush Threepwood inmitten einer Tortilla.«

## Escape from Monkey Island



## ADVENTURES – EIN TRAUERSPIEL

## »Durchhalten, es kommen bestimmt wieder bessere Zeiten,« lautet das Motto dieses Genres.

In den frühen 90ern, als »The Secret of the Monkey Island« erstmals erschien, wurde der PC noch eindeutig von Rollen- und Abenteuerspielen dominiert. Dies ging so weit, dass fast jedes demalige Spiel zu einem dieser beiden Genres gehörte. Als Mitte der 90er Jahre plötzlich alle Welt auf Actionspiele eilte, waren Rollenspiele auf einmal vom Aussterben bedroht. Inzwischen allerdings stecken RPGs inmitten eines ungeheuren Aufschwungs, sie zählen derzeit zu den beliebtesten Spiele-Genres. Auf so einen Adrenalin-schub werden Adventure-Fans bislang vergebens, heutzutage muss man sehr viele Grabsteine durchwühlen, um überhaupt ein Abenteuer (geschweige denn ein gutes) zu erspüren. Und das schmerzt schon, denn selbst aus heutiger Sicht wirken viele ältere Adventures weit weniger eingestaubt als die gleich alten Vertreter der anderen Genres. So können sich Abenteuer wie »Gabriel Knight 2« oder »7th Guest« selbst heute noch durchaus sehen lassen. Warum also sind sie so völlig aus der Mode gekommen?

Zweifelsohne haben sich Adventures deshalb auf dem PC so ausgebreitet, weil sie sehr simpel zu programmieren waren. Die grafische Leistungsfähigkeit der ersten PCs war praktisch nicht vorhanden, eine leichte Übung für jeden halbwegs begabten Programmierer, ein Text-Adventure auf die Beine zu stellen. Selbst die Entwicklung eines schlichten Grafik-Adventures wie Monkey Island war weitaus einfacher als die eines Arcade-Shooters. Heutzutage

allerdings verfügt jeder PC über immense grafische Fähigkeiten, die auch von den Spitzen titeln voll ausgenutzt werden. Daher ist der Entwicklungsaufwand eines Adventures immens in die Höhe geschossen, langwierige Planungsphasen benötigen inzwischen irre viel Zeit und Geld. Es ist deshalb viel einfacher und kostengünstiger, mal eben einen weiteren »Command & Conquer«-Klon zu entwickeln, als drei Jahre lang Geld in die Entwicklung eines Adventures zu pumpen – und dabei noch zu riskieren einen Flop zu landen, weil einfach das Genre völlig aus der Mode gekommen ist.

Erschwerend hinzu kommt die heute schnelllebige Zeit. Adventures sind von Natur aus eher gemächlich und die Rätsel verlangen vom Spieler eine gewisse Gehirnkrakrobatik – und das ist nicht unbedingt das, wovon der auf schnell konsumierbare Arcadekost getrimmte Spieler von heute ebührt. Hand auf's Herz: Wenn Sie die Wahl hätten, entweder in einem schlicht gestrickten 3D-Shooter ein Stündchen auf Monsterjagd zu gehen oder sich genauso lange in ein schwieriges Rätsel zu verbeißen, was würden Sie bevorzugen? Zur Ehrenrettung sei allerdings gesagt, dass sich LucasArts-Adventures in Europa weitaus besser verkaufen als in ihrem Heimatland, den Vereinigten Staaten, denn die US-

Freeks stehen noch viel mehr auf spielerisches Fast-Food wie wir.

Schlecht für die Adventures auch, dass Sie genau wie ein Buch nur beim ersten Ansehen Freude bereiten. Zudem gibt es bei Adventures keine Mehrspieleroption – zumindest, wenn Sie Rollenspiele nicht hinzuzählen. Insgesamt sind Adventures halt einfach von der Zeit überrollt worden. Ein Trost bleibt: Gute Adventures werden Sie sorgfältig in Ihrem Gedächtnis aufbewahren, auch wenn die Erinnerungen an all die tollen 3D-Shooter schon längst verblasst sind. Die Monkey-Island-Serie ist der beste Beweis für diese Theorie.

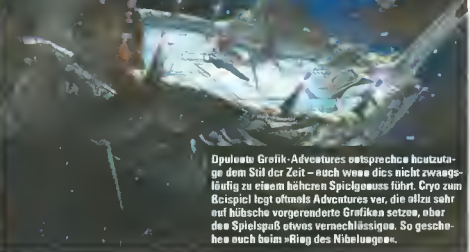


Cryo's erotische Rheintochter.



Das ungeliebteste Spiel aller Zeiten ist ein Adventure: »Myst«. Na ja, nannnn wir's mal Adventure, das Harumwundern in Landschaften.

Sierra ist vielleicht außer LucasArts die einzige Firma, die Adventures richtig ernst genommen hat. Das Anfang des Jahres erschienene Gabriel Knight 3 war ein mutiger Versuch, dem allerdings kein allzu großer Erfolg beschieden war.



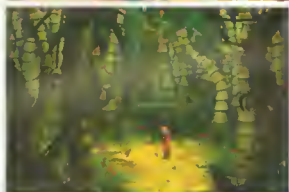
Duflutete Grafik-Adventures entsprechen heutzutage dem Stil der Zeit – auch wenn dies nicht zwangsläufig zu einem höheren Spielgenuss führt. Cryo zum Beispiel legt oftmals Adventures vor, die allzu sehr auf hübsche vorgerenderte Grafiken setzen, aber des Spielspaß etwas vernachlässigen. So geschehen auch beim »Ring des Nibelungen«.

→ gegen das modische 3D gesperrt haben ... » Dabei besitzt 3D etliche unbestreitbare Vorteile. So ist es schlicht und einfach praktikabel, dass man in 3D eben nicht jede Figur aus mindestens 16 Blickwinkeln neu zeichnen muss, um sie zumindest ansatzweise zu animieren. Dazu kommt die völlige Freiheit in punkto Kamerapositionierung, die dynamische Beleuchtung, ein einheitlicher Designstil und so fort – ganz zu schweigen von wesentlich deformierten Polygonfiguren. Und unter dem Strich überwiegen damit halt die Vorteile, die 3D bietet. »Die große Herausfor-

derung ist, dass trotz 3D der typische Monkey-Stil beibehalten wird und dieser eben dennoch zeitgemäß wirkt. Wir freuen uns immer noch wie die Schneekönige, wenn sich Guybrush etwa einem Objekt oder einem anderen Charakter nähert. Das wirkt vielleicht nicht ganz so ausgefallen wie bei »Grim Fandango«, denn dort konnte Hauptdarsteller Manny sogar den Kopf nach benutzbaren Objekten drehen, schaut aber dennoch toll aus.«

Die Hintergrundakustik und die Sprachausgabe wurden ebenfalls kräftig aufpoliert,

denn laut LucasArts wurden allein für die kurzen Sprachaufnahmen eines Affen über 600 Stimmproben erstellt. In der englischen Version wird einmal mehr Dominic Armato dem Hauptdarsteller seine Stimme leihen, auch LeChuck wird erneut von Earl Boen gesprochen. Dankenswerterweise gibt es bis jetzt noch keinen Hinweis, dass LucasArts wie im dritten Teil nervige Arcade-Subspielen in Monkey Island 4 integrieren will, denn die wirken ohnehin nur wie überflüssiger Füllstoff. Das gesamte Spiel dürfte mit rund 30 Stunden Spieldauer in etwa so lang werden



Schaut so etwa eine Totenschädel aus? (unten)  
Da besuchen wir doch lieber einen Voodoo-Tempel. (oben)



Talk to living judges



wie Monkey Island 3. Und da das schockierende Finale von letzterem vielen Guybrush-Fans immer noch in den Knochen stecken dürfte, soll das Ende von Monkey Island 4 »mindestens 20-mal so lang werden wie die Abspanne sämtlicher vorheriger Monkey-Folgen ... aber zusammen genommen«.

#### Affentheater

Monkey Island 4 wird es sicherlich nicht im Alleingang schaffen, das darbenende Adventure-Genre neu zu beleben (siehe auch Extrakasten »Adventure-Spiele«). Aber es wird bestimmt das beste – und vielleicht auch das einzige – Abenteuer werden, das wir in diesem Jahr zu Gesicht bekommen. Stemmler

und Clark beabsichtigen natürlich, das »beste Monkey-Island-Spiel zu machen, das wir können«. Mit ihrer Erfahrung und dem vorzüglichen Ruf, den LucasArts in Adventure-Kreisen genießt, ist auch kaum vorstellbar, dass dieser Titel ein Flop wird.

Sollten Sie die Entwickler mal fragen wollen, warum Monkey Island 4 ein großartiges Spiel ist, bekommen Sie vermutlich als Antwort nur lauter Unsinn. »Das ist sicherlich eine tückische Fangfrage, auf die wir sicherlich nicht hereinfallen werden. Also mal sehen: Einige Leute dürfte wahrscheinlich alleine der Anblick eines mit rosa Plüsch behangenen Piratenschiffs aus den Latschen hauen. Anderen dagegen wird angesichts

einer Termiten, die sich als Seiltänzer versucht, das Blut in den Kopf schießen. Wieder andere dürften auf die Idee kommen, dass die elegante Gestik, mit der manche Charaktere ihrer Meinung Ausdruck verleihen schlicht nicht von dieser Welt ist. Wahrscheinlich aber sind es einfach die Affen, denn wir lieben Affen, jeder Mensch liebt Affen. Daher wird es in Monkey Island 4 mehr Affen geben als in den Vorgängern. Und zwar in allen drei Zusammen. Affen, hordenweise Affen, ganze Legionen von Affen, der Dschungel wird sich vor Affen verdunkeln ... «

... das dürfte bald geschehen, denn bereits im Herbst öffnet der Affenzirkus seine Tore. (PC Gamer/md)



# WIZARDS & WARRIORS

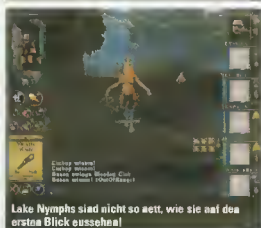
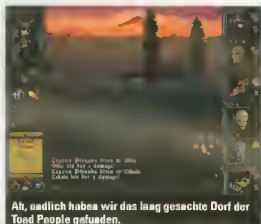
## QUEST FOR THE MAVIN SWORD

### SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Heinristic Park/Activision  
 ■ **Genre:** Rollenspiel  
 ■ **Termin:** Oktober 2000  
 ■ **Internet:** [www.activision.com/games](http://www.activision.com/games)

■ **Besonderheiten:** Sehr klassisches Spielkonzept ■ Kampfsystem in zwei Versionen ■ Stark ausdifferenziertes Magiesystem ■ Quest-orientierte Story ■ Sehr epische Geschichte mit mehreren Startpositionen

Bereits im September verrieten wir Ihnen einiges zum generellen Hintergrund von D.W. Bradleys neuem Rollenspiel – inzwischen liegt uns eine spielbare Version vor!



**M**anchmal erlebt man ja auch angenehme Überraschungen: Gegenüber einer ganz frühen Fassung, die mir zu Beginn des Sommers mal gezeigt wurde, ist offenkundig, dass das Spiel kräftige Fortschritte gemacht hat.

Vor allem im Bereich der Story und Präsentation – beispielsweise sind die vielen verschiedenen Quests jetzt weitgehend eingebaut, so dass man nun schon richtig spielen kann. Dabei fällt die außerordentlich gelungene (englische) Sprachausgabe auf: Die Sprecher sind sorgfältig ausgesucht, so dass sie zu den jeweils dargestellten NPCs passen, und sie wissen auch offensichtlich, wovon sie da reden. Erstaunlich, wie wenig man eigentlich tun muss – wenn man es nur gut macht –, um den Spieler einzufangen.

Was die Grafik angeht, so dürfen Sie natürlich nicht die neueste Egoshoooter-Engine erwarten, und Freunde von Fullscreen-Darstellung werden vielleicht mit der Screenmaske hadern. Nichtsdestotrotz gefällt uns die atmosphärische Optik schon jetzt recht gut, obwohl sie einstweilen «nur» in niedriger Auflösung mit dem Software-Renderer läuft. Verschiedene Direct3D-Modi mit höherer Auflösung sind jedoch geplant.

Natürlich dürfen Sie auch mal ordentlich mit dem Streitkolben hinlangen, und zwar in zwei Varianten: Echtzeit sowie eine eigentümliche Mischung aus Echtzeit und Rundensystem. Bei letzterer schlagen alle Gegner einfach fröhlich drauflos, wie man es halt von Echtzeit gewohnt ist – aber eben nur einmal. Währenddessen (und natürlich auch danach) antworten Sie mit Ihren Jungs und können

sich dafür so viel Zeit lassen, wie Sie wollen; erst nachdem alle am Kampf Beteiligten einmal egiert haben, beginnt die nächste Runde. Allerdings ist ein Haken dabei, denn je länger Sie grübeln, desto größer ist das Risiko, dass andere in der Nähe befindliche Monster dazustoßen. Generell läuft die Welt nämlich nach wie vor in Echtzeit ab.

Das Zaubersystem erinnert übrigens – wie etliche andere Spielbestandteile auch – sehr an «Wizardry»: mehrere Magieschulen sowie aufgeteiltes Mana je nach Schule. Abgesehen von der Haupt-Story werden Ihnen unterwegs sehr viele Möglichkeiten begegnen, sich in ansprechenden Seiten-Quests zu engagieren (es geht also nicht bloß darum, ein Packchen von A nach B zu befördern).

Und was schließlich die allgemeine Handhabung, insbesondere das Inventar-Management, angeht, so sahen wir sowohl Licht als auch Schatten. Intelligent sind gute Einfälle wie der, bei manchen Items eine automatische Verteil-Option einzubauen; auf diese Weise lassen sich zum Beispiel Heiltränke ruckzuck gleichmäßig unter den Partymitgliedern aufteilen. Weniger schön ist jedoch die (zumindest bis dato) ziemlich umständliche Verwendung dieser Tränke. Auch ein paar andere Funktionen sind übermäßig kompliziert. Aber bis das Spiel erscheint, ist ja noch ein Weilchen Zeit... (jn)

# stressfrei!



[www.gameit.com](http://www.gameit.com)

**Game it!**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

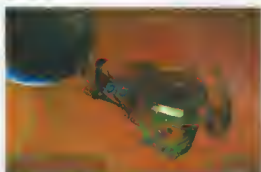


# HOMEWORLD: CATAclysm

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Barking Dog Studios/  
Havas Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** September 2000

- **Internet:** [www.homeworld.sierra.com/cataclysm](http://www.homeworld.sierra.com/cataclysm)
- **Besonderheiten:** Basiert auf Homeworld-Engine ■ Verbesserte Bedienung ■ Begrenzte Sichtweite ■ 1B neue Raumschiffe ■ Teleport-Tore



Das Kommandoschiff nähert sich einem Planeten.



Gleich mehrere Roumer attackieren mit konzentrierter Feuerkraft ein Ziel.



Satte Explosionen und noch mehr Action als beim ersten Homeworld.

**Kein richtiger Nachfolger, keine Zusatz-CD, und doch irgendwie ein neues »Homeworld«. Fans des bislang besten Weltraum-Strategiespiels dürfen sich auf Nachschub freuen.**

**V**iele Echtzeit-Strategiespiele werden von den Entwicklern als innovativ gepriesen, nur wenige sind es dann wirklich. Zu den rühmlichen Ausnahmen gehört sicherlich das im Herbst 1999 erschienene »Homeworld«.

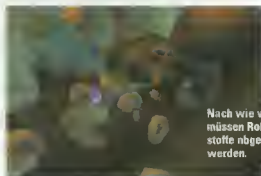
Nie zuvor wurden Raumschlachten so packend, farbenfroh und taktisch raffiniert dargestellt wie bei diesem ungewöhnlichen Titel. Zugleich wurde erstmals die dreidimensionale Tiefe des Weltalls brauchbar in ein Strategiespiel integriert.

Leider war die damalige Kampagne etwas kurz und der erfahrene Spieler zu rasch am Ziel

angelangt. Wie gut, dass nun bald neue Missionen einschweben werden – jedoch nicht als Zusatz-CD oder offizieller Nachfolger, sondern als eigenständiges Spiel basierend auf der Homeworld-Engine. Der im kanadischen Vancouver angesiedelte Entwickler-Neuling Barking Dog Studios sieht »Homeworld: Cataclysm« pragmatisch als eine Art Homeworld 1.5, obwohl die Zusammenarbeit mit Relic, dem Schöpfer des Original-Homeworld durchaus intensiv war. Schließlich teilte man zeitweise sogar die gleichen Büroräume und dachte schon während der Arbeit an Homeworld über den Ableger Cataclysm nach.

### Tod im Asteroidenfeld

Homeworld: Cataclysm wird allerdings nicht nur frische Missionen, sondern auch eine ganze Menge interessanter Neuerungen enthalten. Beispielsweise wurde die Bedienung leicht verbessert und eine Zeitbeschleunigung eingefügt. Lange ereignislose Abschnitte schnürren so auf wenige Sekunden zusammen. Kriegsnebel begrenzt die Reichweite der Sensoren und erhöht den Realismus. Um dennoch nicht den Überblick zu verlieren, dürfen Sie mit einem Wegpunktesystem Patrouillen einrichten. Spezielle, fest vorhandene Sprungtore verkürzen die Distanzen, indem Raumschiffe im Handumdrehen an andere Positionen teleportiert werden. Insgesamt 18 neue Schiffstypen sowie 25 Technologien sorgen für zusätzliche Abwechslung. Neben einem erweiterten Mehrspieler-Modus sind die 17 Einsätze der Solo-Kampagne bemerkenswert. Zeitlich sind die Missionen 15 Jahre nach dem ursprünglichen Homeworld angesiedelt. Sie sind damit beschäftigt den Frieden zu bewahren und kleinere Abwehrgefechte zu führen. Alles wäre weitgehend Routine, wenn nicht eines Tages eine Fregatte verschwinden würde. Als das verschollene Schiff von Ihnen aufgespürt wird, hat sich ein abgrundtief böses, brandgefährliches Wesen dort eingenistet. Das organisch-technische Lebewesen brennt sich erschreckend schnell Ihrer Flotte und entwickelt sich zur größten Bedrohung, der Ihr Volk je ausgesetzt war. Es ist beabsichtigt, dass man bei Mehrspieler-Partien auf Wunsch diese seltsame Spezies übernehmen kann. (tw)

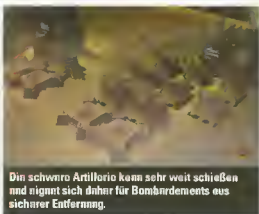


Nach wie vor müssen Rohstoffe abgebaut werden.



# THE MOON PROJECT

**Mehr Missionen, mehr Einheiten und eine neue Story! Topware bringt das Add-on zu »Earth 2150« als eigenständiges Produkt heraus.**



Ein schwere Artillerie kann sehr weit schießen und richtet sich daher für Bombardements aus sicherer Entfernung.

**P**arallel zu den Geschehnissen in Earth 2150 müssen Menschen flüchten von der Erde: Panik, Wahnsinn, Gewalt – so wie auf der Titanic eben, nur mit Panzern! bestellst die Lunar Corporation auf dem Mond ein etwas Geheimnisvolles, das die Aufmerksamkeit der beiden Supermächte erregt.

Hinter dem Projekt Sunlight versteckt sich nämlich nichts anderes als eine gigantische Kanone, die dank der Erdrotation alle möglichen Ziele auf dem Heimatplaneten der Menschheit bestreichen kann. Da jedoch alle Menschen in nächster Zukunft von dort auf den Mars flüchten, mag sie zwar recht bald sinnlos sein, aber das weiß zum Zeitpunkt des Spielbeginns ja keiner.

## Was ist neu?

Designer Mirek Dymek gibt zu: »Bei Earth 2150 mussten wir neben den Missionen auch noch die Engine fertig programmieren. Für das Moon Project hatten wir dagegen ein Jahr Zeit, ausschließlich Einsätze zu erstellen. Deswegen wird keine Mission wie die andere.« So sollen Sie etwa alle feindlichen Lager



Einne brutale Sache sind die mit Atomraketen ausgerüsteten U-Boote, die hier ein paar Einrichtungen zerstören.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Topware Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** [www.moon-project.com](http://www.moon-project.com), [www.topware.de](http://www.topware.de)

[www.moon-project.com](http://www.moon-project.com), [www.topware.de](http://www.topware.de)

- **Besonderheiten:** Basen dezentralisiert ■ Neues Terrain: Mond
- Neue Einheiten (etwa U-Boote, schwere Artillerie) ■ Drei Kampagnen zu je 12 Missionen ■ Schnellere Engine



Die Lunar Corporation sichert ihre Basen gegen mit Atomraketen.

vernichten – aber nicht mit Panzern, sondern per Aufklärungsfahrzeuge, die nicht nachproduziert werden können. Die dürfen dann Atombomber zum Ziel lotsen. Später sollen Sie einen Konvoi eskortieren – Gegner tauchen im zuletzt genannten Fall nicht auf, stattdessen ist der Weg vermint und Sie müssen den Geleitzug mit Hilfe von Elektrozaunen dirigieren. Eine andere Aufgabe besteht darin, eine gegnerische Installation auszuschalten, die in einem Talkessel liegt. Hier hilft nur Artillerie, die über die Berge feuert. Mirek versichert uns, dass immer etwas Besonderes auf Sie wartet und Sie die Aufgabe nicht nach Schema F lösen können.

Für jede der drei beteiligten Parteien – Eurasische Dynastie, United Civilized States und Lunar Corporation – gibt es eine eigene, zwölf Aufträge umfassende Kampagne. Außerdem werden Basen nun dreigeteilt: Produktion, Forschung und Recycling finden an unterschiedlichen Orten statt, weswegen der Verlust eines Lagers nicht gleich die komplette Mission entscheiden muss.

**»Sie können die Einsätze nicht nach Schema F lösen.«**

Neue Einheiten umfassen schwere Geschütze, die sehr weit schießen können. Sehr unangenehm fallen auch die U-Boote auf, die direkt vor Ihrer Küste plötzlich Atomraketen abfeuern, die ganze Produktionsstätten in Schutt und Asche legen können. Gott sei Dank sind sie vorher auf den Radarschirmen zu sehen.

»Da die Geschwindigkeit der Engine zugenommen hat, kannst Du jetzt weiter herauszoomen«, sagt Mirek. Sehr schön – sorgt das doch für mehr Übersicht. Außerdem läuft das Spiel auf Low-End-Rechnern so flüssiger. Mit einer Testversion rechnen wir übrigens bereits für die nächste Ausgabe. (mash)



Ein paar UCS-Knuppel räumen mit vorwitzigen ED-Panzern auf.



SHOPS:

12053 Badlin
JE Gemes Heukölin
Jonasstr. 36 - 030/6222011

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Markstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Software-Preisverleih 1988 Optima
Dommerstr. 7 - 05121 / 515599

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 510416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Kollstr. 9-5 - 0561/7392830

63667 Nidda
Am Wahr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 - 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 15 - 0331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

78647 Trossingen
SIS Computercenter
Dr. Karl-Hofner-Str. 8 - 07425/33840

86150 Augsburg
Wahl Shop
Karlstr. 2 - 0542/Karolinestr.

87435 Kempten
in der Brandstr. 6 - 0831/17762

75277 Sontheim
Magie Markt
Blumenstraße 17

57790 Mammings
Macmillan/Str. 21 - 04331/497719

86131 Lindau
Kölpingstr. 3 - 08382/1255

95615 Merktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667550

89073 Ulm
Hagenstrasse 23 - 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0917/1481811

92224 Amberg
Erzberger-Karl-Str. 6 - 09821/49760

PC CD-ROM PREISKNALLER

Table with 3 columns: Title, Price, and Description. Rows include titles like '101 Airborne', 'Der Komar', 'Heldy-Mundstern', 'Fenster General', etc.

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

PC CD-ROM

Table with 3 columns: Title, Price, and Description. Rows include titles like '12 CD Glocke High', 'C & E Raster', 'Legit-Manager', 'VCD', etc.

Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...







# DELTA FORCE: LAND WARRIOR

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Besonderheiten:** Polygon-Technologie ■ Storybasiert ■ Neue Waffen
- Fünf individuelle Charaktere ■ Körperliche Erschöpfung der Charaktere
- **Internet:** [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

**Novalogics Delta Force schlägt zum dritten Mal zu! Diesmal bringt das Spiel eine Story, starke Charaktere und eine neue, polygonbasierte Grafik-Engine mit.**

Ein starkes Truppe: Novalogic legt diesmal weitaus größeren Wert auf Story und Charaktere.



**S**chlechte Zeiten für den internationalen Terrorismus: Mit zusätzlichen Waffen gehen Sie wieder auf die Pirsch, um die Welt von üben, anti-amerikanischen Kräften zu befreien.

Ach, ist es nicht schön, bei so einer Spezialeinheit zu arbeiten? Man darf den ganzen Tag mit Kanonen herumspielen, sich körperlich betätigen, und alle Leute, die man erschleßt,

waren ganz sicher ziemlich böse, oder? Der dritte Teil der recht erfolgreichen »Delta Force«-Reihe steht daher ins Haus. Der auffälligste Unterschied dabei ist die völlig umgekehrte Optik.

### Keine Voxel mehr?

Komplett 3D-beschleunigt laufen nun die Soldaten durchs Gelände, keine pixeligen Hinter-



Explosionen würden wie im Vorgänger als Bitmaps eingefügt. Beim Überqueren offener Flächen vergessen Sie den Vorsicht – mimen Sie lieber.

gründe mehr: Novalogic verzichtet komplett auf ihre mittlerweile fast zehn Jahre alte Voxel-Technologie. Trotzdem sollen noch große Sichtweiten möglich sein; ab 1000 Metern kommt dann der übliche Nebel zum Einsatz, der Gewehrscüsse über höhere Entfernungen stark behindert.

Defür soll die Darstellung deutlich schneller werden, die bei »Delta Force 2« selbst auf einem 600MHz-Rechner mit 16-MB-Grafikkarte teils ruckelig war. Auf einem Computer dergleichen Kalibers soll »Land Warrior« absolut flüssig laufen. Das wirkt sich besonders in Gebäuden und Räumen aus, die sich so viel detaillierter und schneller abbilden lassen, etwa wie bei einem handelsüblichen 3D-Shooter.

Ein zweiter Nachteil muss ebenfalls kompensiert werden. Es wird natürlich Bodenschutt und Pflanzen geben, doch auf das aus dem Vorgänger bekannte hohe Gras müssen Sie verzichten. Schade! – das hat sich eigentlich immer sehr gut zum Verstecken geeignet.

### Teamwork

Im Gegensatz zu den vorangegangenen zwei Spielen legen die Designer nun großen Wert auf die Hintergrundstory – und seit »Tachyon – The Fringe« wissen wir, dass Novalogic auch dazu in der Lage ist. Die Geschichte dreht sich hier um einen Fünf-Mann-Trupp, der aus individuellen Kämpfern besteht. Im Verlauf der Kampagne übernehmen Sie alle fünf Charaktere, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Der eine ist ein guter Scharfschütze, während der andere auf Grund seiner kräftigen Konstitution gerne Maschinengewehre mit sich herumschleppt.

Körperliche Anstrengung macht sich im Einsatz bemerkbar: Je mehr Ihr digitales Alter Ego rennen muss, desto schwerer geht sein Atmen. Das schlägt sich dann in der Treffsicherheit nieder: Wenn Sie ihren Kämpen aus vollem Lauf auf den Boden werfen und sofort durch das Zielfernrohr Ihres Scharfschützengewehrs schauen, zittert dort erst mal alles. Schwere Waffen wie Granatwerfer oder MGs erzeugen einen entsprechenden Rückschlag, der die Schussgenauigkeit auch nicht eben erhöht. Diese Effekte haben bei den einzelnen Soldaten unterschiedliche Auswirkungen: Ihr Sniper bekommt seine Atmung viel schneller wieder unter Kontrolle, während der Bodybuilder für das Rattern der großkalibrigen →

**»Auf das bekannte hohe Gras müssen Sie verzichten.«**

# gameit

## ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

### SOFTWARE-HIGHLIGHTS OKTOBER 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter **www.gameit.com**

Stand: der Preise: 16.08.2000  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



**Autobahn Total**  
KD 9,99 DM  
Wollten Sie nicht schon immer mal auf der Autobahn so richtig zusehen, was in ihnen steckt, ohne dabei auf lästige Geschwindigkeitsbegrenzungen achten zu müssen? Mit Autobahn Total haben Sie die Möglichkeiten hemmungslos über Deutschlands Autobahnen zu rasen, ganz egal welcher Verkehr gerade herrscht. Die anderen Fahrer werden nur noch einem Wunsch habens: Mit halber Hant wieder nach Hause zu fahren.



**Total Annihilation: Kingdoms**  
KD 9,99 DM  
Stellere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit ihren eigenen Kampf-Strategien, Befehle auf Ihre Armeen von Skelett-Hogenschützen, intonten Infanteristen, mächtigen Magiern und Dracheneinheiten. Erleben Sie 3D-Karten aus Wäldern, Wiesen Sumpfen und Gebirgen, Belgien: Bingen und Städte.



**Need for Speed 4**  
KD 29,99 DM  
Die achtzehn edlen Sportwagen werden hierbei in bester Weise geschenkt. Zur Wahl stehen unter anderem der BMW Z3, der Mercedes SLK oder der Ferrari 550 Maranello. Neben den inakustischen darf sich der Spieler auf acht herrliche Landschaften und wechselnde Tageszeiten freuen. Spektakuläre Soundeffekte mit der (fast schon) Palast dürfen natürlich nicht fehlen.



**Shadow Company**  
KD 9,99 DM  
Die Shadow Company ist eine schlagkräftige Söldnertruppe, die gegen Bezahlung jeglicher Art militärischer Aufgaben übernimmt. Sie wird während einer Mission hinter die feindlichen Linien zurückgelassen und ist von dort an auf sich gestellt. 60 Missionen, zwölf Hauptcharaktere mit verschiedenen Eigenschaften und einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen.



**Game Gallery 1**  
KD 14,99 DM  
Diese Sammlung enthält: Amos 2, Constructor, Test Drive 4, Deadlock II, Johnny Herbert Grand Prix, Furman, Heroes of Might & Magic III, Bernhard Langer Golf, Judge Dredd Pinball.



**Messiah**  
KD 29,99 DM  
Bobb kann über 40 Spielcharaktere unter seine Kontrolle bringen und somit den Handlungen des Tanfals mit immer neuen Methoden das Böse antreiben. Aber Vorsicht: Wenn Bobb die schwächere Hülle seiner Wut verliert, ist er wider einen kleineren Schwach, verliert sich und schließt...  
Bobb Dan bereit das Werkzeug Gottes zu sein?



**Moorhuhn 2**  
KD September 24,99 DM  
Das Moorhuhn kehrt zurück! Mit neuen Waffen, neuen Features und noch mehr (versteckten) Zielen ist Spielplatz in einer neuen Dimension garantiert. Wichtigste Feature: Die Cheat-Teste, damit Moorhuhn-Spieler im Büro nicht deckt bleiben.  
Alle Informationen rund um das Moorhuhn finden Sie im Internet unter <http://www.moorhuhn.de>!!!



**Caesar 3**  
KD 9,99 DM  
Alle Wege führen nach Rom! Bei Caesar II wart, regiert und verteidigt der Spieler eine römische Großstadt. Anbaustrategie steht damit im Vordergrund in diesem gelungenen Mix aus Strategie- und Wirtschaftssimulationsspiel. Allerdings sollte auch die militärische Komponente nicht vernachlässigt werden. Eine Verteidigungsarmee ist bei den eroberten angrenzenden Nachbarvölkern unerlässlich.



**Saitek PC Dash**  
DA 39,99 DM  
Die neue Dimension, PC-Spiele zu erleben. Einfach einen Command Card einlegen, den Code der Karte aktivieren lassen und spielen! Mit PC Dash müssen Sie nur wieder komplizierte Keyboard-Schritte auswendig lernen. Das spezielle Interface ermöglicht Ihnen, Individuelle Karten zu erstellen und ein Fach an programmieren. Jede Keyboard-Taste kann beliebig (Einschaltung, Steuerungsbefehle oder sogar komplexe Makros) konfiguriert werden. (Bis zu 160 pro Command Card).



**Prince of Persia 3D**  
KD 9,99 DM  
Grüßlich kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine sanftere 3D Grafik mit der einwöchigen Animationen macht das Spiel an einem kleinen Kunstwerk. Die Raster sind anspruchsvoll und werden auch den Profis lange vor den Bildschirmen bleiben.



**Ibiza Comic Strip Poker**  
KD 9,99 DM  
Realistisches Pokerspiel im "Wes-Sitt"! Viele Menschen denken in kalten Winternächten anhaftend, von der heißen Strand von Ibiza. Würden gerne im warmen Sand liegen, nützlich von Strandkorbstühlen und einem Cocktail schlürfen. Mit Ibiza Poker ist dies kein Problem. Ibiza Comic Strip Poker gibt dem Spieler die Möglichkeit, das sommerliche Inselleben zu genießen!



**FLY!**  
KD 9,99 DM  
Ein akkurates fingerförmig sowie eine sehr schöne Darstellung der Landschaftsgrafiken zeichnen diese Simulation aus. Haben Sie ab und kontrollieren Sie Ihre Maschine. Sie haben die Wahl zwischen Propellermaschinen oder kleineren Jets. Auf der Fingerförmig wurde allgeringer Wert gelegt.



**Seven Kingdoms 2**  
KD 9,99 DM  
Als König eines von sieben Reichen müssen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschaft, Forschung und Diplomatiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgekämpfen absterben werden. Stark verbesserte Grafik.



**Racing Simulation 2 plus Renntraining**  
KD 9,99 DM  
Auf 17 Kanälen gibt es rund jeder Kanäle ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennfahrer sind aktuell den neuesten nachgebildet, mit allen Änderungen vor vorangehen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielmodi vom Einzelrennen bis zum Kanarischen, inklusive Kommentierung mit Christen Damier.



**Streetswars**  
KD 9,99 DM  
Fortsetzung der bittersüßen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit nützlichen Mitteln versuchen Sie, Mutter von Ihre Immobilien zu gewinnen, den Bewohnern der Häuser von Konstruktorenunternehmen. Das Leben schwer zu machen. Extra fessend und mit viel schwarzem Humor.

**Bequem bestellen:**  
In Deutschland:  
per Post: Game It AG - D-87488 Betztlau  
per Internet: <http://www.gameit.com>  
per Telefax: 0831-575155  
per E-Mail: [bestellung@gameit.com](mailto:bestellung@gameit.com)  
per Telefon: 0831-575157  
In Österreich:  
per Post: Game It AG - A-6691 Jungholz  
per E-Mail: [bestellung@gameit.com](mailto:bestellung@gameit.com)  
per Internet: <http://www.gameit.com>  
Preis: 7,50 €  
Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖS bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wie für Deutschland.

**Kein Mindestbestellwert!**  
Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!  
Versandkosten:  
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-Mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post  
- bei telefonischer Bestellung 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post  
Rufen Sie uns an...  
**0831-575157**  
MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr  
SA: 9:00 - 16:00 Uhr  
Game It!-Hotlines:  
Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24  
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25  
Computer: 0190 / 882 419 33  
Internet: 0190 / 882 419 34  
täglich von 8-24 Uhr + 3,63 DM / Min.

## Delta Force: Land Warrior



Ölbohrplattformen gehören zu Ihren Einsatzgebieten genauso wie die Wüste oder der Regenwald.

→ Schnellfeuerwaffen nur ein müdes Lächeln übrig hat.

### Waffen, Waffen - WAFEN!

Bei allen Nachfolgern in der Rubrik des Taktik-Shooter ist eine Sache immer besonders wichtig: Welche neuen Schießprügel gibt es? Novalogic verschließt sich dieser Frage natürlich nicht und hat ein paar passende Krachmacher im Angebot. Da wären etwa das Scharfschützengewehr PSG-1 von Heckler & Koch, der halbautomatische Granatwerfer MM-1, eine neue, vollautomatische Schrotflinte und eine Maschinenpistole vom Typ Calico, die 100 Schuss in einem einzelnen Magazin mit sich führt.

Für größere Ziele bietet der Waffenwart den AT-4 Raketenwerfer an und dann wäre da noch das FN-7-Maschinengewehr, das durchschlagstärker als das bisherige SAW-MG ist, welches »nur« Patronen vom Kaliber 5,56-Millimeter verschießt.

Einzigartig ist jedoch die OICW, die »Objective Individual Combat Weapon«. Das ist eine

geplante Kombination aus Gewehr und Kanone, die sowohl den M4-Karabiner als auch das M16-Sturmgewehr ablösen soll: sie vereint ein Gewehr vom Kaliber 5,56-Millimeter und ein 20-Millimeter-Geschütz in sich. Natürlich ist das nicht mit einer 20-Millimeter-Kanone zu vergleichen, wie es zur Flugabwehr oder in Düsenjägern verwendet wird. Für einen einzelnen Schützen ist die Waffe jedoch sehr feuerstark. Auf der OICW thront ein lasergesteuertes Zielfernrohr und ein Video-Monitor mit GPS und Nachtsicht. Angeblich

wird es mit diesem Gewehr sogar möglich sein, Gegner zu eliminieren, die sich hinter Bäumen oder Mauern verstecken, da die Splitter

bei einem Treffer tödlich wirken sollen.

Eine weitere Neuerung: Getroffene Feinde hinterlassen ihr Schießgerät, das Sie auf sammeln können, auch wenn das nicht gerade die übliche Taktik derartiger Spezialeinheiten ist. Dank eines leicht verbesserten Schadensmodells halten Sie jetzt auch mit einem Gewehr einen Jeep oder einen Hubschrauber auf, wenn Sie nur oft genug treffen; große Änderungen sind jedoch nicht zu erwarten.

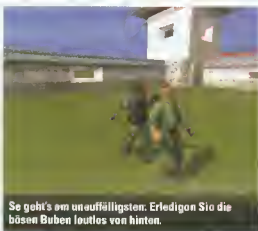
### Gerichte, Gerichte

Wahrscheinlich wird »Land Warrior« keinen Karten- und Missions-Editor enthalten: verstörend für alle MOD-Macher. Vielleicht erscheint er ja im nächsten Teil oder einer möglichen »Gold«-Version. Möglicherweise befinden sich zudem fest installierte Geschütze in den Spielarealen, was jedem unangenehm aufstoßen wird, der sich im Feuerbereich eines Granatwerfers befindet. Außerdem überlegen die Designer, ob es nicht möglich sein sollte, im Feld Ausrüstung zwischen den Soldaten auszutauschen – gerade für den Multiplayer-Modus wichtig.

Ganz sicher hingegen ist der Novaworld-Support, mit dem Sie Land Warrior wie alle anderen Titel des kalifornischen Softwarehauses über das Internet ohne zusätzliche Kosten spielen dürfen. (mash)



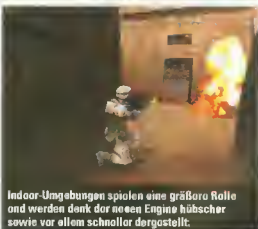
Auch den beliebten Sniper-Modes finden Sie hier wieder



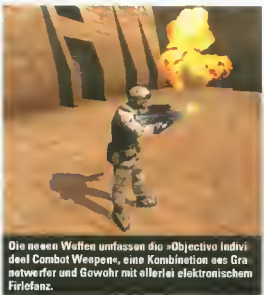
Se geht's am unauffälligsten: Erledigen Sie die bösen Buben leutlos von hinten.



Welche miesen Terroristen haben sich wohl in der Nähe der Pyramiden von Gizeh verschanzt?



Indoor-Umgebungen spielen eine größere Rolle und werden dank der neuen Engine hübscher sowie vor allem schneller dargestellt.

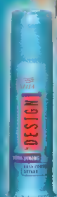


Die neuen Waffen umfassen die »Objective Individual Combat Weapon«, eine Kombination aus Granatwerfer und Gewehr mit allerlei elektronischem Firlefanz.



Diese Bewegung bringt jetzt nur noch eine durcheinander.  
Deine Freundin. Neu von Wella Design: Der Easy Control Styler. Er gibt  
ultrastarken Halt, ohne zu kleben. Ein paar Handgriffe genügen.  
Wella Design. Und Dein Haar macht, was Du willst.

Wella. Beautiful hair needs an expert.



Wenn das eine  
Frage ist, dann  
schicken Dir  
wir eine.

Wella AG  
Abteilung PM  
Sturmstr. 14 Wella Design  
Berlin 10119  
64274



Special: Spiele-Verpackungen

# NICHT VON PAPPE: ABGESANG AUF DIE SPIELE-VERPACKUNG

**Das Ende ist nah: Immer mehr Hersteller wollen auf die gewohnten Schachteln verzichten und ihre Spiele-CDs in DVD-Hüllen anbieten. Wir blicken zurück auf eine ausklingende Epoche.**

**P**raktisch jeder Vateren bewahrt irgendwo in seinen Schränken geheime Schätze auf: Schachteln mit Stoffkarten, edlen Prägemotiven, Handbüchern schwer wie Wackersteine, Romane zum Spiel oder 3D-Brillen. Solche leckeren Extras waren nicht nur bei Sonderauflagen zu finden, einige Firmen wie Origin oder Infocom betrachteten diese Beigaben als Standard. Vorbei, vorbei – denn nachdem die normierte Euro-Box schon für mehr Langeweile gesorgt hat, droht nun die öde DVD-Verpackung am Horizont.

Doch was das einen Leid, ist das anderen Freud. Bei einer Leserbefragung im Internet waren die Anhänger der bisherigen Spiele-Packungen in der Minderheit (siehe Diagramm S. 87). Viele Spieler begrüßen die Platzersparnis – und genau dieses Argument führen auch die Hersteller an. Sie wollen kostbare Lagerfläche, Transportkosten und Stellfläche in den Händlerregalen sparen. Die erste Ankündigung zur Umstellung auf DVD-Norm erfolgte vor wenigen Monaten durch Electronic Arts, inzwischen haben sich auch Infogrames und Eidos angeschlossen. Während diese Hersteller alle im Herbst mit dem neuen Schachteltyp in die Läden drängen, liefert Take 2 bereits dieser Tage – noch vor allen anderen Konkurrenten – das Action-Spiel »Heavy Metal FAKK 2« im neuen Packungsformat aus.

## Der Sieg der Norm

Ob sich dieser Sprint rentieren wird, steht auf einem anderen Blatt. Andere Firmen wie Havas/Sierra, Interplay, Topware und Activision zögern noch. Hauptargument: der Wert des Produkts sei dann nicht mehr auf den ersten Blick erkennbar. Hingegen werden teure Konsolentitel schon länger in unauffälligen Verpackungen zu einem ebenso hohen Preis verkauft. Ein anderes Problem haben Hersteller ausgesprochen umfangreicher Titel, die sie bislang auf mehreren CDs ausliefern müssen. Allerdings wird in absehbarer Zeit sowieso eine echte DVD in der Hülle liegen und den knappen Speicherplatz der CDs vergessen

machen. Über kurz oder lang dürfte der Druck des Handels auf die Verweigerer steigen – schließlich möchten besonders die großen Handelsketten ihre Fläche möglichst effektiv nutzen und auch die teuer angeschafften Spezialregale sollen sich rentieren. Wer nicht auf DVD ausliefert, wird es schwer haben seine Produkte unterzubringen. Daher wird wohl in spätestens einem Jahr keine der traditionellen Pappschachteln mehr regulär im Handel sein.

Befürchtungen gibt es von vielen Verbrauchern allerdings bezüglich der Handbücher. Klar, gut gestaltete Spiele verfügen inzwischen über so gelungene Einführungsmissionen, dass eine gedruckte Beschreibung praktisch überflüssig wird. Dünne Heftchen mit den wichtigsten Informationen bringt man auch in einer DVD-Hülle unter – nur bei aufwändigen Simulationen dürfte es Probleme geben. Wer hat schon Lust 400 Seiten selbst auszudrucken, wenn das Handbuch nur als Datei auf der CD gespeichert ist? Doch da das Genre realistisch Simulationen sich sowieso gerade im Niedergang befindet, gibt es Titel mit solchem Erklärungsbedarf derzeit kaum. Schade ist es nur um die Beigaben, die in Zukunft ausschließlich speziellen Sammler-Editionen beiliegen werden.

In den meisten Fällen wird es indes zu keiner großen Änderung kommen, denn in vielen Schachteln befindet sich schon heute vorwiegend muffige Luft. Eine (oft nur noch durch eine Papierhülle geschützte) mickrige CD, plus ein paar Seiten mit Warnhinweisen für Epileptiker rechtfertigen nicht den hohen Transport- und Materialaufwand. Spätestens seit Einführung der Euro-Box sehen die Spiele-Packungen hier zu Lande sowieso recht trist aus, während in Amerika mehr geboten wird. Aufklappbare Motive und originelle Formen machen dort bislang richtig Lust auf Spiel, während in Deutschland die Euro-Palette der Maßstab aller Dinge ist. Dabei ging es selbst in den USA einst deutlich schlichter zu ...

## Sentimental Journey

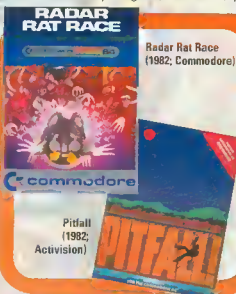
Begonnen hat alles in den 70er-Jahren. Nur wenige Individualisten und unbedeutende Fir-

men entwickelten beziehungsweise verkauften zu diesem Zeitpunkt Computerspiele. Meist wurden die Disketten oder Kassetten zusammen mit ein paar fotokopierten Anleitungsseiten schlicht in einen Plastikbeutel gesteckt. Auch »Ultima«-Vater und Drigin Gründer Richard Garriott verkaufte sein erstes kommerzielles Produkt noch in solch einem durchsichtigen Plastiksäckchen. Die ersten Exemplare besaßen ein Einlegeblatt mit einem handgemalten Motiv, später wurde eine professionell gedruckte Zeichnung beigelegt. Die Packungs-gestaltung war auch der Grund, weshalb Garriott »Ultima 2« (1982) von Sierra vertreiben ließ, denn niemand sonst wollte ihm eine bedruckte Stoffkarte als Beilage zu jedem Verkaufsexemplar zugestehen. Sierra zählte, zusammen mitSSI, zu den Pionieren, die ab 1980 erstmals richtige Schachteln einsetzten. Die StrategiefirmaSSI hatte diese Verpackungs-methode den Brettspielen abge-schaut – entsprechend groß dimensioniert fielen einige der frühen Kartons auch aus. Auf originelle Beilagen setzte hingegen die Firma Infocom – egal ob polierte Steinchen, Karten oder in die Story eingebundene Briefe, die

Atmosphäre der ansonsten optisch recht dröge wirkenden Text-Adventures wurde durch solche Extras stets gesteigert.

In den 80er-Jahren herrschte regelrecht Wildwuchs auf dem Verpackungs-markt. Besonders britische und deutsche Firmen nahmen gerne einfach die gleichen Plastikhüllen, in denen sonst Musikassetten verkauft wurden. Oft war auch die Gestaltung der abgebildeten Motive wenig geschmackvoll. Nur Ariolasoft stach bei einer Handvoll eigener, deutscher Titel aus der Masse hervor – die Spiele wurden in normalen LP-Plattenhüllen sowie mit bemerkenswert gelungenen Motiven verziert an die Läden geliefert.

Diese Idee hatte man aus Amerika abge-kupfert, wenigleich nicht mit der dortigen Eleganz umgesetzt: Electronic Arts nämlich setzte ganz auf Image und lehnte das Design an edle Plattencover an. In den rechteckigen, aufklappbaren Hüllen im Format von Singles steckte eine Diskette sowie ein Anleitung-sheft. Besonders die visuelle Gestaltung die-ser frühen Spiele-Packungen setzte nie wieder erreichte Maßstäbe. Andere Firmen wie Synapse oder Broderbund folgten dem →



## DER KARTEN-MEISTER

Bei seinem ersten veröffentlichten Titel musste sich Richard Garriott noch mit einer Plastiktüte als Verpackung zufrieden geben. Später bestückte er die Spiele seiner Ultima-Reihe mit Stoffkarten oder Schmuckdecken.



## DIE KONSOLEN-KINDER

Einige Hersteller ließen sich von den Packungen für Konsolen-Videospiele beeinflussen. Activision orientierte sich an seinen Atari-Produkten und Commodore packte seine Module für den C-64 und VC-20 in schlichte Hüllen.



## DIE BEIGABEN-KÖNIGE

In einer Zeit, als Adventures nur mit reinem Text auskommen mussten, peepste die Firma Infocom ihre Titel mit originellen Zugaben auf. Der Autor dieser Zeilen erschlich sich einst den ermäßigten Eintritt in ein Museum mit dem »The Lurking Horror«-beiliegenden fiktiven Studentenausweis. Der echte Ausweis der Uni Essen war in Griechenland zuvor vom Museumspersonal nicht akzeptiert worden.





## Special: Spiele-Verpackungen

→ guten Beispiel. Activision hatte zunächst die schon für seine Atari-Videospiele verwendeten Kartons übernommen, löste sich jedoch rasch und schwenkte ebenso auf einen edleren Look um.

### Alte Schachteln

Bis zum Ende der 80er-Jahre wurde kräftig herumexperimentiert. Fast alles was machbar war, wurde ausprobiert. Selbst flache Formate – ähnlich der DVD-Verpackungen – waren im Handel erhältlich. Kleinere Schachteln mit hochwertigen Programmen wurden von Kaufhäusern wegen Diebstahlgefahr meist in Glasvitrinen eingeschlossen, während die billigen Kassetten für den Spectrum, den Amstrad (Schneider CPC) oder den C-64 frei zugänglich in Ständern einsortiert waren. Einige Programme waren bereits in sehr kompakten und dünnen Plastikverpackungen verpackt. Obwohl das Format wegen der Größe der 5-Zoll-Disketten ein anderes war, lehnte sich das Design doch an dem von Musik-CDs an. Leider waren die Motive meist wenig gelungen.

Zu Beginn der 90er-Jahre ging der Trend dann deutlich in Richtung der heutigen Größe. Schließlich wurde zur Mitte der Dekade in einer Zusammenarbeit von Herstellern und Handel die Euro-Box als Norm für Europa eingeführt. Nur Budget-Spiele kommen in Abweichung davon in handlichen CD-Hüllen daher – natürlich ebenfalls genormt.

Gleichzeitig wuchs der Wunsch nach besonderen Merkmalen und immer mehr Sammlerausgaben tauchten in limitierter Stückzahl auf. Beigaben oder eine besondere Gestaltung müssen jetzt teuer bezahlt werden. Einziger Hort der Kreativität ist derzeit noch Amerika, wo es bislang noch keine derartige Normierung gibt. Die Betonung liegt dabei auf »bislang«, denn die Pläne zur Umstellung auf DVD-Standard liegen in den Vereinigten Staaten ebenfalls längst in den Schubladen. Sicherlich will die Mehrheit der Käufer diese Entwicklung genauso stillschweigend akzeptieren, wie den Verlust der oft aufwändigen Plattenalben zu Gunsten kleiner CD-Hüllen in der Musikindustrie. (tw)



Lords of Midnight  
(1985; Beyond)

Killer Watt  
(1983; Alligata)

Jet Set Willy  
(1984; Software Projects)

Whooellin' Willy  
(1984; Interceptor)

## ENGLISCHER GESCHMACK

Böse Zungen behaupten, wer schon zum Frühstück Bohnen in Tomatensoße isst, von dem ist kein attraktives Packungsdesign zu erwarten. Tatsächlich sperten die englischen Spielefirmen offenbar gerne an den Verpackungen. Doch die deutschen Titel kamen meist genauso unprofessionell daher.



Jumpman, neues  
Packungsdesign  
(1984; Epyx)

Jumpman,  
ursprüngliche  
Verpackung  
(1983; Epyx)

Summer  
Games  
(1984; Epyx)

## KRIEG

Auch das Thema Krieg kann man gestalterisch völlig unterschiedlich angehen. Nicht jedes Motiv ist gleichermaßen gelungen.



Germany  
1985  
(1984; SSI)

Ostron  
(1997;  
Mindscape)

## AMBITIONEN

Sehr ambitioniert gab sich Epyx. Während die ersten Packungsmotive noch durchaus dem üblichen Gestaltung entsprachen, entwarf man bald darauf ein einheitliches, minimalistisches Design. Dieser neuen Linie folgend, wurden auch zuvor schon veröffentlichte Titel mit einer neuen Hülle versehen, wogegen diese manchmal sogar weniger edel wirkte.

## WAS HALTEN SIE VON DER UMSTELLUNG AUF DVD-VERPACKUNGEN?

Wunderbar! Ideal! So passen die Packungen besser ins Regal.

35%

Ich werfe die Schachteln eh immer weg.

8%

Die Packungsgröße ist mir egal.

8%

Spiele sind teuer genug, ich erwarte eine große Packung.

12%

Ich sammle Schachteln und will originelle Packungen.

34%

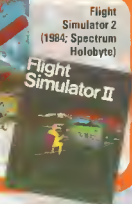
(Quelle: PC Player; Online-Befragung Juli/August 2000; 1187 Stimmen)

## NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Während Microprosa (man beachte das ursprüngliche Firmenlogo) bei »Solo Flight« schon ganz auf Gefühl setzte, gab sich der »Flight Simulator 2« noch betont minimalistisch. Wenngleich die Schlichtheit durchaus stilvoll und sehr ästhetisch war.



Solo Flight (1983; Microprosa)



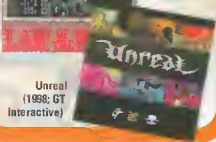
Flight Simulator 2 (1984; Spectrum Holobyte)

## WERBEN MIT DER WAHRHEIT

Nur wenige Hersteller hatten bislang ein so hohes Vertrauen in ihr Produkt, dass sie sogar mit Bildschirmszenen aus dem Spiel auf der Vorderseite warben. Zu den zu recht Mutigen gehörten Accolade mit »Law of the West« und GT-Interactive mit »Unreal«.



Law of the West (1985; Accolade)



Unreal (1998; GT Interactive)



Earth 2150, Deutschland (1999; Topware)



Earth 2150, USA (2000; Mattel)



SimCity, USA (1989; Maxis)



SimCity, Europa (1985; Infogrames)



Battlezone (1998; Activision)



Starglider (1986; Rainbird)

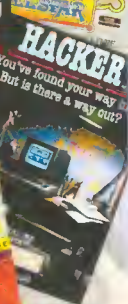


## GEPFLEGE LANGEWEILE

Nicht gerade gelungen war das Covernativ von »Starglider« aus dem Hause Firebird. Zu abstrakt, zu langweilig, zu geometrisch, schlicht nichts sagend. Dennoch hatten offenbar die Grafiker der »Battlezone«-Packung einige Jahre später nur einen ähnlich begrenzten Einfallsreichtum.

## TRANSATLANTISCHE UNTERSCHIEDE

Oft erscheinen die amerikanischen Verpackungen in komplett anderem Design als die europäischen. Diese Politik wird gerne mit dem unterschiedlichen Publikumsgeschmack begründet. Doch mit Sicherheit wirkt das Motiv der US-Version von »Earth 2150« auf die meisten Spieler ansprechender als die deutsche Packungsgestaltung.





## Special: Spiele-Verpackungen



### SPACE SHUTTLE

A JOURNEY INTO SPACE

BY DAVID STEVE WISNOM

COMING IN



### CLIENT SERVICE

THE SUMMERTIME SIMULATION



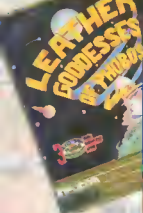
### RADAR RAT RACE

COMING IN



### BEHIND THE MASK

COMING IN



### LEATHER GODDESSES OF THUNDER

COMING IN



### OSTERFRONT

COMING IN



Dark Earth, erstes  
Motiv (1996/97;  
Microprose)



Dark Earth,  
zweites  
Motiv (1996/97;  
Microprose)

## FRECH GEKLAUT

Wenn schon der Inhalt eher dürftig ist, den möchte man sich zumindest mit einem großen Hit verwechseln lassen. So haben auch die Gestalter des inoffiziellen Add-ons »Das Elite Kommando« sich frach an »Commandos – Hinter feindlichen Linien« orientiert.



Commandos  
(1998; Eidos)



Das Elite  
Kommando (1998)



F-15 Officers Edition (1998;  
Electronic Arts)



Anno  
1602 (1998;  
Infogrames)

Star Trek:  
Judgement Rites (1995; Interplay)

## UNERREICHTE MASSSTABE

Bis heute sind die Verpackungsentwürfe von Electronic Arts unerreicht. Nicht nur das Format, auch die Motive lehnten sich an die Spitzenklasse der Plattenmalen an. Durch diese Optik sollte zudem das Image der jeweiligen Spiele-Designer als Künstler betont werden – mit Erfolg. Jedes Cover gab den Inhalt des jeweiligen Spiels auch ohne viele Worte wunderbar wieder und erzeugte Atmosphäre. Später lehnten sich auch andere Firmen an diese Vorbilder an.

## DER WEIBLICHE CHARME

Manchmal bewirkt eine Änderung des Covermotivs schon eine deutliche Steigerung der Verkaufszahlen. In diesem Fall stieg die Nachfrage nach einem Austausch der ursprünglichen Grafik gegen das Bild einer holden Heldin.



Ausgetauschte Verpackungen: Army Men 2,  
Deer Hunter 2, Wolfpack, The Horde.

## ECHT ORIGINELL

Manches Packungsdesign ist unbestreitbar originell, selbst wenn der Inhalt nicht immer mithalten kann. Nun ja – das Auge keuft eben mit.

## FÜR SAMMLER

Wer mag, kann für einen spürbar höheren Preis recht hübsch gestaltete Sonderausgaben erwerben. Oft liegen aufwändige Beigaben in der Schachtel, manchmal auch nichts.

Herd Het Heck  
(1983; Electronic Arts)



Murder on the Zinderneuf  
(1984; Electronic Arts)



One-On-One (1984;  
Electronic Arts)



Axis Assassins  
(1982; Electronic Arts)





# WIR HABEN GEWÄHLT

Klar, jeder von uns Redakteuren hat seinen eigenen Geschmack – auch bei Spiele-Verpackungen. Und da wir sehr mitteilsam sind, stellen wir Ihnen hier unsere Lieblinge vor:

Stonekeep  
(Interplay)



## ROLAND AUSTINAT

Mein Favorit ist ganz klar der »Stonekeep«-Grabstein mit Hologramm und beiliegendem Taschenbuch – geb's leider nur in den USA. Interplays Schachteln gehören zu den besten: »Fallout« im Überlebens-Set-Duerformet mit Ringbuch-Anleitung, »Beldur's Gate« & Co. im Buch-Look mit (Stoff-)Karten und dicken Handbüchern wirken in einer DVD-Hülle einfach nicht.



Alone-in-the-  
Dark-Trilogie  
(Infogrames)

## MANFRED DUY

Die kompakte Umhüllung dieser mega-seltenen Spezialausgabe der »Alone in the Dark«-Trilogie zählt schon seit langem zu meinen liebsten Spiele-Schachteln. Zwer schaut sie relativ unspektakulär aus, dafür leuchtet die giftgrüne, phosphoreszierende Farbe hübsch gruselig im Dunkeln. Zweiter Vorteil: Sie ist robust, da aus stabilem Karton, und nimmt dafür, dass sie immerhin drei CDs beherbergt wenig Platz in Anspruch. Letzteren Vorteil würden Sie besonders zu schätzen wissen, wenn Sie so wie ich Hunderte von Spielen in einem Winz-Zimmer unterbringen müssten, des offensichtlich für Pygmäen entworfen wurde.



Wolfpack  
(1989;  
Mirrorsoft)

## JOE NETTELBECK

Packungen? Redet dieser Mensch hier tatsächlich von Spiele-Verpackungen? Also, um ehrlich zu sein: Ich finde die Dinger greuenhaft! Sie nehmen tierisch viel Platz weg und dienen höchstens als Staubfänger. Ich werfe Packungen weg und bewahre lediglich das Handbuch mit dem Spiel selbst auf. Jawoll!

Joe in  
Rage



## MARTIN SCHNELLE

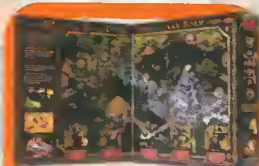
Meine Lieblings-Spiele-Verpackung ist ganz klar die Special Edition von »Wing Commander 3 – Heart of the Tiger«. Die Riesenschachtel mit der Filmrollen-Kassette gehört einfach in jede Sammlung. Und für den Preis von rund 160 Mark bekam man damals den Soundtrack, eine Making-of-CD und natürlich das schicke T-Shirt. Zur damaligen Zeit, mit dem Aufkommen von real gefilmten Zwischensequenzen, passte alles wie die Faust aufs Auge – einfach herrlich!



Wing  
Commander  
3  
(Drigin)

## DAMIAN KNAUS

Handgemaltes Artwork und kompakte Verpackung. Leider so kompakt, dass die Kaufhäuser aus Angst vor Dieben das Spiel »Wolfpack« nur hinter verschlossenen Vitinen präsentieren. Die kleine Konfaktschachtel war aber ziemlich robust und besaß das gleiche Gewicht wie ihre großen Kollegen, so dass ein persönliches Erfolgserlebnis nach dem Kauf eigentlich nicht stattfand.



Diablo 2 Collector's Edition  
(2000; Blizzard)

## STEFAN SEIDEL

Außen prangt zwar nur Diablos Totenschädel, die Innenseite der Flappe jedoch verwöhnt das Auge und bietet edel dargebotene Informationen. Besonders wirkungsvoll: Die Gesamtsicht von Kurast, die Appetit auf mehr macht. Genauso sollte eine Spiele-Verpackung sein: Man erfährt einiges über das Programm und wird geradewegs zum Kauf verführt!



Pinball Construction Set  
(1983; Electronic Arts)

## THOMAS WERNER

Ganz klar gehört eine Verpackung aus den Gründerjahren von Electronic Arts zu meinen Favoriten. Der »Pinball Construction Set« ist ein wunderbares Beispiel für die Genialität, mit der Electronic Arts damals Spiele-Hüllen gestaltete.





Fett by Gawky





# ROLLENSPIELCHEN

MANFRED DUY



Was ist das Schönste an einem Rollenspiel? Dass ich mich endlich mal als echter Held fühlen darf, dem allerorts Bewunderung entgegen schlägt. Ob ich nun durch die Landschaften von «Baldur's Gate», «Diablo 2», «Icewind Dale» oder «Might and Magic» streife, überall wird meine Truppe von einer begeisterten Bevölkerung umjubelt. Das ist aber eigentlich auch das Mindeste, denn schließlich rette ich all diesen Bauchpinselfern Haus und Heimat sowie nicht selten sogar das Leben. Wenn mich aber die jeweilige Bevölkerung (verdientermaßen!) als göttlichen Helden verehrt, dem man zu ewigem Dank verpflichtet ist, warum nehmen mich diese raffgierigen Halunken dann ständig aus wie eine Weihnachtsgans? Selbst für die schäbigsten Stiefel habe ich absolute Wucherpreise zu berappen, wenn ich dagegen selbst einen Gegenstand versilbern möchte, sinken die Preise

»Dieses undankbare Lumpenpack.«

sofort ins Bodenlose. Ein zuvor noch unbezahlbar teures Wunderschwert ist dann – Simalabim – nur noch ein paar Kupferstücke wert. Angesichts eines derart schamlosen Geschäftsgebarens klingen die Huldigungen der Einwohner wie heuchlerischer Hohn und lassen einen ungeschönten Verdacht aufkommen: Könnte es etwa sein, dass sich dieses undankbare Lumpenpack nur darüber freut, endlich einen Dummen gefunden zu haben, an dem man sich eine goldene Nase verdienen kann?

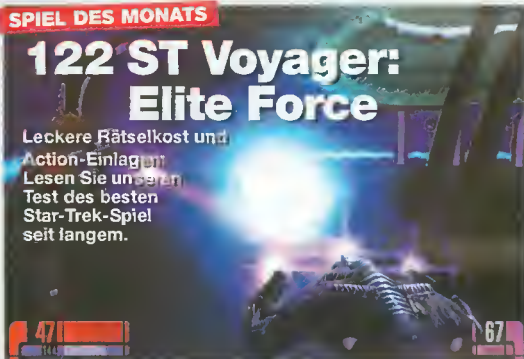
# PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

## SPIEL DES MONATS

### 122 ST Voyager: Elite Force

Leckere Rätselkost und Action-Einlagen  
Lesen Sie unseren  
Test des besten  
Star-Trek-Spiel  
seit langem.



## Das PC-Player-Testteam



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Liebblings-Genres**  
(Action-)Adventures, Geschicklichkeitss- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Diverse Interpreten: «The Best of cooking»
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Icewind Dale  
Deus Ex
- **Auf meinem Nachtschiff**  
dran 6/2000
- **Ich freue mich auf**  
Die X-Box  
Die PlayStation2  
Die Video Games



MANFRED DUY (md)

- **Liebblings-Genres**  
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Pixies: Bossanova
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Diablo 2  
Icewind Dale  
Cleopatra
- **Auf meinem Nachtschiff**  
Entstaubtes Foto meiner reichen Erbtante
- **Ich freue mich auf**  
Panzer General  
Unternehmen Barbarossa  
... Besuch meiner Erbtante



UDO HOFFMANN (uh)

- **Liebblings-Genres**  
Rennspiele, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Herb Alpert & The Tijuana Brass: Classics Volume 1
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Icewind Dale  
Diablo 2  
Delta Force 2
- **Auf meinem Nachtschiff**  
Mein altes  
Ich, der Robot
- **Ich freue mich auf**  
Baldur's Gate 2  
Colin McRae Rally 2  
X-Com Alliance



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Liebblings-Genres**  
(Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
The Corrs: In Blue
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Star Trek: Klingon Academy  
Vampire: Die Maskerade  
Win DVD 2000
- **Auf meinem Nachtschiff**  
Mein altes  
CD-ROM-Laufwerk
- **Ich freue mich auf**  
Die Siedler 4  
Sacrifice  
Stupid Invaders



LUC MARTIN (luc)

- **Liebblings-Genres**  
Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Spieler**  
Deine Lakaien: Kasmodiah
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Tales of the Sword Coast (in Vorbereitung auf Baldur's Gate 2)
- **Auf meinem Nachtschiff**  
Das D&D 3rd Edition Player's Handbook
- **Ich freue mich auf**  
Baldur's Gate 2  
Warlords 4  
Morrowind

# TESTS

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmigt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an um einen weiteren Meinungskasten beizusteuern.

| Wertungsskala |                  |
|---------------|------------------|
| 0-19          | katastrophal     |
| 20-39         | schlecht         |
| 40-49         | mäßig            |
| 50-59         | durchschnittlich |
| 60-69         | ordentlich       |
| 70-79         | gut              |
| 80-89         | sehr gut         |
| 90-100        | genial           |



## DAS PCPLAYER PRADIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

## So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

### GRAFIK

Schöne Aussichten oder hasserisches Geruch? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

### STEUERUNG

Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wästen ernten hingegen wenig Punkte.

### MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spiel-freude!

## SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

## WERTUNG STARLANCER STAGE 2

|                            |              |    |
|----------------------------|--------------|----|
| PRO                        | GRAFIK       | 80 |
| • BALLUNGEN REMEDIATION    | SOUND:       | 90 |
| • RUNDUMSICHT              | EINSTIEG:    | 90 |
| • INTERESSANTE STORY       | KOMPLEXITÄT: | 60 |
| • GEMISCHTE KÄMPFTECHNIKEN | STEUERUNG:   | 90 |
| CONTRA                     | MULTIPLAYER: | 80 |
| • KAMPFGEWALT              |              |    |
| • SPIEL IST ZU LANG        |              |    |

PCPLAYER SPIELSPASS

83



JOE NETTELBECK (jn)

- **Liebings-Genres**  
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiel
- **In meinem CD-Spieler**  
Marianne Faithfull:  
Broken English
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Diablo 2  
Icewind Dale
- **Auf meinem Nachttisch**  
C.J. Cherryh:  
Tore ins Chaos –  
Der Morgine-Zyklus
- **Ich freue mich auf**  
Arcanum  
Baldur's Gate 2



JOCHEN RIST (jr)

- **Liebings-Genre**  
Ego-Shooter
- **DVD des Monats**  
Planet of the Apes:  
The Evolution
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Heavy Metal T.A.K.K. 2  
Kiss Psycho Circus  
The Longest Journey  
Windows ME
- **In meinem Papierkorb**  
Windows 98 SE
- **Ich freue mich auf**  
Escape from Monkey  
Island  
Red Faction



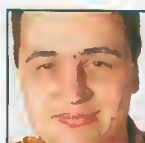
STEFAN SEIDEL (st)

- **Liebings-Genres**  
Action-Rollenspiele,  
Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Reinhard Mey:  
Einhandsegler
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Diablo 2 (englisch)  
Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**  
Mein neuer Radiowecker  
– endlich Schluss mit  
nervotendem Geipiepe  
am Morgen!
- **Ich freue mich auf**  
Anno 1503



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Liebings-Genres**  
Simulationen,  
Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Lene Marlin:  
Playing My Game
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Diablo 2  
Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**  
Emily Bronte:  
Sturmhöhe
- **Ich freue mich auf**  
Duke Nukem Forever  
Alarmstufe Rot 2  
Midtown Madness 2



THOMAS WERNER (tw)

- **Liebings-Genres**  
Strategie, 3D-Action,  
Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**  
Anne Clark u. Martyn  
Bates: Just After Sunset
- **Auf der Privat-Festplatte**  
Kiss Psycho Circus  
Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**  
Val McDermid:  
Das Lied der Sirenen
- **Ich freue mich auf**  
Die Xbox  
Duke Nukem Forever  
Battle Realms

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# DEEP FIGHTER

**HERSTELLER:** Criterion Studios/Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte **INTERNET:** [www.ubiisoft.de](http://www.ubiisoft.de), [www.criterionstudios.com](http://www.criterionstudios.com)

**Die Tiefsee birgt mehr Geheimnisse als wir denken. Steigen Sie in Ihr Mini-U-Boot und erforschen Sie den Meeresgrund – wenn es sein muss mit Waffengewalt!**



Eine Seeschicht, die ist lustig, eine Seeschicht, die ist schön ... Hier verteidigen Sie eine Erzmiese gegen die Shadowkins, eine Bande miser Unterwasser-Piraten. (Alle Bilder Direct3D, 1024 x 768)

**B** es die Winzlinge in »Gullivere Reisen«, die Siganeeen aus Perry Rhoden oder die Schlümpfe sind – Kleinwüchsige haben es Schreierlingen schon immer angetan.

Und so verwundert es gar nicht, dass doch tatsächlich ein Haufen von diesen Gnomen auf dem Meeresboden hausen soll. Sie ernähren sich von Fisch, den sie in Unterwasser-Farmen züchten, und erfreuen sich ihres Lebens. Obwohl, das tun sie eigentlich nicht. Denn die bösen Shadowkins bedrohen sie, miese, aber trotzdem genauso winzige Piraten. Selbst die einheimische Fauna wie Quallen, Piranhas und Seespinnen, die Energieblitze verschießen – hat sie aufs Korn genommen. Dazu kommen noch seismische Unregelmäßigkeiten, und weil schon Kieselsteine übelste Verwüstungen anrichten können, wollen unsere See-Affen umziehen. Und zwar mit Sack und Pack, weswegen sie putzig an



Mit einer Sicherung für die Stromversorgung im Schleppboot können Sie sich um lästige Unterwasser-Fauna.

einem Riesenschiff werkeln, in das alle passen sollen: eine Art unterseeische Arche Noah für Wichtelmännchen.

Doch bis das Super-U-Boot fertig ist, müssen eine Menge Probleme erledigt werden.

## Jawohl, Sir!

Anders als im Quasi-Vorgänger »Sub Culture« übernehmen Sie hier nicht die Rolle eines Söldners, sondern Sie sind ein Mitglied der Streitkräfte des kleinen Unterwasser-Reiches. Unter dem Codenamen »Moräne 2« gibt Ihnen Admiral Lynn Aufträge, die Sie mit Hilfe eines Tauchfahrzeuges durchführen. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Vehikel, doch leider können Sie

**»Kein vernünftiges Unterwasser-Vergnügen ohne geheimnisvolle Abgründe.«**



Mit dem Magoetheteelesse sich auch riesige Schalter umlegen.

## FAKTEN

- 7 fahrbare U-Boote
- 12 Waffen
- 10 nützliche Bord-Gegenstände
- 36 Missionen in 5 Akten
- 11 Multiplayer-Karten
- 3 sehr große Spiel-areale

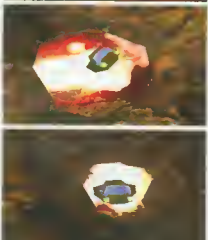




Gauche, ganz hinten dürfte Sie auch ein größeres Gebäude in die Luft sprengen.

weder Boot noch Ausrüstung auswählen, alles wird vorgegeben. Müssen Sie in den ersten Missionen noch mit einer kleinen Nuckelpinne vorlieb nehmen, rücken Ihre Vorgesetzten schon bald ein schnelleres Schiffchen heraus. Und bevor Sie geheime Prototypen steuern dürfen, wartet noch eine Art Tauchpanzer auf Rädern, der auch schwimmen kann. In manchen Missionen hängt ein ROV (Remote operated vehicle = ferngesteuertes Fahrzeug) unter Ihrem Boot; das können Sie abkoppeln und dann fernsteuern.

Ansonsten locken Sie Fische mit einem Schallgenerator auf, schleppen Dinge per Magnetkuppelung ab, saugen Nützliches in Ihren Laderaum oder feuern Fackeln ab, die in



Außer mit Videosequenzen wird die Story noch in der Spiel-Engine weiterzählt. Hier flüchtet gerade die Besatzung einer seismischen Forschungsstation vor deren Zerstörung.

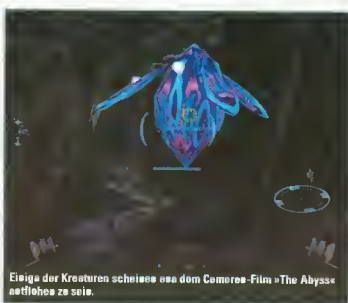
der Tiefsee oder in Tunneln sehr brauchbar sind. Ihre Bewaffnung besteht aus einer Plasmakanone, zielsuchenden Torpedos oder Laserstrahlen. Darüber hinaus können Sie Minen legen und per Fernsteuerung zünden.

#### Käpt'n, wohin geht die Reise?

In Ihrem Heimareal warten die ersten Probleme. Da werden U-Boote von Felsbrocken verschüttet und müssen befreit werden oder die Marine schlägt angreifende Ovale zurück, die den Minen Schwierigkeiten bereiten. Aber auch in den tropischen Gewässern (die eher wie ein Tümpel aussehen) der Shadowkin warten Einsätze, und später gelangen Sie dank einer Raum-Zeit-Falte sogar nach Atlantis, wo wertvolle Artefakte warten.

Kein vernünftiges Unterwasser-Vergnügen ohne geheimnisvolle Abgründe. Nur mit speziell ausgerüsteten Fahrzeugen können Sie so tief tauchen, ohne zerquetscht zu werden. Dort lauert eine eigene Fauna auf Sie, und James-Cameron-Fans werden gleich die Parallelen zu seinem Film »The Abyss« auffallen. Zwar befindet sich keine gigantische Stadt auf dem Meeresboden, aber lustige, transparente Kreaturen, die Ihnen helfen. Doch es gibt auch böse Aliens, die Ihnen bald den Schiffszwieback vermiesen.

Zuweilen warten Endgegner auf Sie, die spezielle Strategien haben und nur auf bestimmte Art und Weise vernichtet werden können – das erinnert stark an die horizontal und vertikal scrollenden Ballerspiele aus seligen Konsolentagen. Zum Teil müssen Sie aber auch Hirnschmelz und Orientierungsvermögen unter Beweis stellen. Da ist nämlich beispielsweise ein gesunkenes Atom-U-Boot, in dem die Navigation gar nicht so einfach ist. Gut, dass Sie Ihr ROV dabei haben →



Einige der Kreaturen scheinen von dem Cameron-Film »The Abyss« entlehnt zu sein.

»James-Cameron-Fans werden gleich die Parallelen zu seinem Film »The Abyss« auffallen.«



In einigen Missionen bemessen Sie diese Geschützterm.



In den Videos spielen doch oscarverdächtige Figuren mit.

## Deep Fighter

→ und zum Öffnen diverser Türen benutzen können.

## Drei Jahre und nicht?

Die Optik erinnert stark an Sub Culture. Die U-Boote mögen ein paar Polygone mehr haben als früher, aber trotzdem fühlt man sich engesichts der Landschaften nach Spitzbergen versetzt. Das können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn die Unterwasser-Berge scheinen nur spitze und kantige Formen zu kennen. Dazu kommt die mickrige Sichtweite. Selbst in den späteren Missionen bekommen Sie Ihr Generationen-Schiff nicht komplett zu Gesicht, da immer Teile im Nebel verschwinden.

Das hat natürlich den Vorteil, dass Deep Fighter selbst unter der höchsten Auflösung in 32-Bit Farbtiefe mit vielen Objekten auf dem Schirm immer noch ruckelfrei läuft. Erwähnen verdienen auch die Video-

Sequenzen. Die bekommen Sie zwar eher selten zu Gesicht - und sie sind eigentlich nur schmückendes Beiwerk denn spannendes Story-Element -, doch mit Professor Joh taucht mal wieder der obligatorisch

zerstreute, aber geniale Wissenschaffler auf. Übrigens: Die deutsche Sprachversion haben wir noch nicht gehört, doch im Original hören sich die Shadowkins an wie Butthead. (mash)

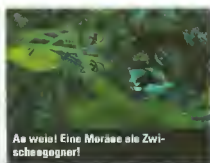


## MARTIN SCHNELLE

Schade. Das Handels- und Soldner-Element aus Sub Culture fällt hier völlig weg. Dafür kann man den Designer nicht vorwerfen, dass das Spiel immer gleich ablaufen würde. Im vermeintlichen Abwechslungsreichtum sehe ich aber ein Problem: Während viele Einsätze nach dem Wing-Commander-Schema ablaufen (zerstöre dieses Schiff und jene Bösewichter), wechseln andere ins Action-Adventure-Genre, da Sie Schalter umlegen und kleine Rätsel lösen. Die Endgegner der einzelnen Akte wiederum erinnern an die aus Konsolen-Ballerspielen.

Mag Sub Culture vor knapp drei Jahren auch noch gut ausgesehen haben, ist doch mittlerweile der Grafik-Standard stark gestiegen. Deep Fighter sieht jedoch noch fast genauso aus wie sein Vorgänger. Fazit: Verschenktes Potenzial, aber immer noch nett.

»Verschenktes Potenzial, aber immer noch nett«



As weit! Eine Moräne als Zwischengegner!

## WERTUNG DEEP FIGHTER

- PRO**
- ANSCHAUUNGSREICH
  - ADVENTURE-ELEMENTE
- CONTRA**
- GRAFIK POLYGONARM
  - UNENTSCHLOSSENES SPIELEDISIGN

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 60 |
| SOUND:       | 70 |
| EINSTIEG:    | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG:   | 80 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

72

## Gestalten Sie Ihre Zukunft...

## Arbeiten im Ausland?

Für ein weltweit tätiges Technologieunternehmen in **Dublin/Irland** suchen wir für die telefonische Kundenbetreuung

## Technical Support Agents

Sie basteln gerne an Ihrem PC, kennen sich im Internet aus und können sich gut auf Englisch verständigen? Wir suchen junge, motivierte Quereinsteiger in die EDV-Branche!

Sie erhalten Unterstützung beim Umzug und eine feste Anstellung bei einem renommierten Großunternehmen der Branche.

Wir freuen uns auf Ihre telefonische Bewerbung über unsere Hotline:

**018 02 / 900 900** – 0,12 DM pro Anruf

Kennwort: Irland.

Oder schicken Sie Ihren englischen Lebenslauf direkt an uns:

Andreas.Potschien@adecco.de

**Adecco**  
PERSONALDIENSTLEISTUNGEN

...denn Karriere macht Spaß.

Ist Ihnen das Fisch genug?  
Dann kann Ihnen die Nordsee  
auch egal sein.

**GREENPEACE**

040/3 06 18-0

Jetzt anrufen,  
informieren, handeln.

Fax: 040/3 06 18-100  
e-mail: mail@greenpeace.de  
www.greenpeace.de  
Greenpeace, Große Elbstr. 39  
22767 Hamburg

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

# SEARCH AND RESCUE 2

**HERSTELLER:** Interactive Visions/Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte, [www.interactivevisions.com](http://www.interactivevisions.com), [www.swing-games.com](http://www.swing-games.com)

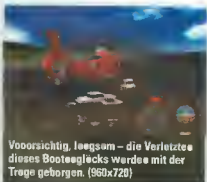
**Schon für Ende 1998 angekündigt, ist er nun da: der zweite Teil der Rettungsflieger. Wobei dies auch der inoffizielle Nachfolger des »Medicopters« ist.**

**E**in Bergsteiger hängt an einer Klippe, verletzt – er kann sich selbst nicht helfen! Da müssen Sie ran, denn Sie sind der Pilot eines Rettungshubschraubers.

Also schwingen Sie sich in Ihren Dolphin HH65 und fliegen los. Aber den Mann hat es so schwer erwischt, dass er sich nicht mehr selbst ansellen kann. Gott sei Dank sitzt neben Ihnen Ihr treuer Co-Pilot, der sich jetzt an der Seilwinde herunterlässt, den verunglückten Klettermae schnappt und wieder hochkommt. Nun müssen Sie ihn nur noch im nächstgelegenen Krankenhaus abliefern. Doch was ist das? Turbulenzen und Böen kommen auf. Sie machen die Landung auf dem Dach des Hospitals zu einem Balanceakt. Auf Grund Ihrer langjährigen Erfahrung setzt der schwere Hubschrauber jedoch sicher auf, und die Mission ist erfolgreich beendet.

## Macht das eigentlich noch Spaß?

Hört sich spannend an? Ist es auch, bis Sie den fünften oder sechsten Einsatz fliegen. Denn schon nach kurzer Zeit stellen Sie fest, dass Sie immer dasselbe tun: nur liegen die Opfer auch mal an Deck eines Schiffes oder neben einem Autowrack.



Vorsicht, Insekt! – Die Verletzte dieses Bontegglacks werden mit der Trage geborgen. (989x720)



Die eine oder andere Stadt liegt im Gelände – inklusive Hospital. (1280x1024, alle Bilder Direct3D)

Dazu dürfen Sie hin und wieder Ersatzteile zu einem Kriegsschiff oder eine Crew zu einer Bohrinsel bringen – noch langweiliger. Dabei stimmt in diesem Programm ansonsten alles: Die Grafik ist mittelmäßig hübsch, das Flugmodell im realistischen Modus auch für Fortgeschrittene herausfordernd. Dazu setzen Sie einiges Bergungsgerät ein wie Tragen und Haken, manchmal hilft nichts anderes als zu lan-

den und ein Team hinauszuschicken. Nur die Fahrstuhlmusik aus dem ersten Teil findet sich auch hier wieder. Warmduscher können zudem den Auftrag in der Luft und sogar über dem Ziel beginnen, alle anderen schätzen den Zeitsprung-Modus. (mash)



## MARTIN SCHNELLE

Hier gibt es mal das, was die meisten zivilen Flugsimulation vermissen lassen: Missionen. Fliegen nicht nur um des Fliegens willen. Und es ist ja auch mal ganz erfrischend, nicht immer mit einem schwerbewaffneten Helikopter Panzer zu jagen. Leider sind die Einsätze noch weniger abwechslungsreich als im Vorgänger, wo zumindest mal ein Vulkan ausbrach. Aber jetzt gibt es wenigstens einen Karriere-Modus. Das Flugmodell sucht fast seinesgleichen. Sie werden jedenfalls im realistischen Modus feststellen, wie schwierig es ist, nach schnellem Flug genau richtig über der Unfallstelle stehen zu bleiben und die Kiste überhaupt in der Luft zu halten! Das hat aber auch den Nachteil, dass SAR2 absolut nicht für Einsteiger geeignet ist.

**»Für Einsteiger absolut nicht geeignet.«**

## FAKTEN

- 42 Missionen
- Kampagne mit Zufallseinsätzen
- 1 Hubschrauber
- 10 verschiedene Fluggebiete
- Zwei verschiedene Flugmodelle

## WERTUNG SEARCH AND RESCUE 2

- ▲ **PRO**
- FRIEDLICHES SZENARIO
- GUTES FLUGMODELL
- ▼ **CONTRA**
- EINSTEIGERUNTAUGLICH
- WENIG ABWECHSLUNG

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 50 |
| SOUND:       | 50 |
| EINSTIEG:    | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG:   | 60 |
| MULTIPLAYER: | -  |

**PCPLAYER**  
SPIELSPASS

**62**



Rollenspiel für Könner

# VAMPIRE: REDEMPTION VERSION 1.1

**HERSTELLER:** Nihilistic/Activision **TESTVERSION:** Gepatchte Fassung 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM  
www.activision.de

**Öfter mal was Neues: Nachtests von deutschen Versionen sind in der PC Player keine Seltenheit – Neubewertungen einer gepatchten Fassung hingegen schon.**

## FAKTEN

- 2 unterschiedliche Epochen (Mittelalter und Gegenwart)
- Bis zu 4 Partymitgliedern
- 4 Städte mit jeweils etlichen Dungeons
- Sehr lineare Handlung
- Das Rollenspiel mit der derzeit wohl schönsten Grafik

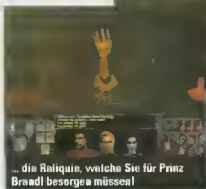
**B**eim in der vorletzten PC Player-Ausgabe getesteten Rollenspiel »Vampire« bot sich eine solche Verfeinerung an, da der Patch einige grundsätzliche Verbesserungen versprach, die weit über das bloße Flicken von Programmfehlern hinausgehen sollten. Was hat's nun also gebracht?

### Speicherprobleme

Hier gibt es nichts weiter zu bemängeln. Sie können nunmehr an jeder Stelle speichern, auch die Gefahr des unabsichtlichen Überschreibens von Autosave-Spielständen wurde entschärft. Sie bekommen nämlich ab sofort eine Warnmeldung, bevor etwa der Befehl »New Game« tatsächlich ausgeführt wird.

### Pause-Option

Angelesicht vieler unübersichtlicher Kämpfe hat Nihilistic die Möglichkeit eingeführt, das Spiel anzuhalten. So können Sie sich in Ruhe orientieren und gleichzeitig Befehle



... die Reliquie, welche Sie für Prinz Brandt besorgen müssen!



Der Geist des alten Königs bewacht sie, ...

erteilen. Theoretisch jedenfalls, denn zumindest die Orderausgabe klappt nur mangelhaft. Erstens nehmen

Ihre Charaktere keine Aufträge an, wenn sie gerade selbst eine Aktion ausführen, zweitens gehorchen sie nicht immer. Standortänderungen (wie etwa der Befehl zum Rückzug) sind dafür am anfälligsten, und zwar auch bei der passiven Einstellung, nämlich defensiv und alle grünen Party-Punkte deaktiviert. Als Faustregel gilt: Je größer die Anzahl der Gegner, desto öfter wer-

den Sie Autoritätsprobleme bekommen.

### KI, Wegfindung und anderes

Was Künstliche Intelligenz und Wegfindung angeht, so fallen gelegentlich leichte Verbesserungen auf. Die Hand ins Feuer legen würde ich dafür aber nicht, es könnte sich auch um Gewöhnung oder Übung handeln. Definitiv nützlich ist die Schadensanzeige, während die automatischen Zauber-Optionen vom Patch leider durcheinander gebracht wurden. Mehrfaches An- und Ausschalten der einzelnen Punkte hilft hier anscheinend weiter ... (jln)



## JOE NETTELBECK

Um die Dinge gleich beim Namen zu nennen: Der Patch bringt zwar in der Tat Verbesserungen, kann aber nicht durchgängig überzeugen. Nach wie vor lassen zum Beispiel Wegfindung und KI zu wünschen übrig, und die Pause-Funktion ist – wie oben näher erläutert – doch eher Stückwerk als der große Wurf, der das Spielgefühl nachdrücklich umkrempelt. Okay, das Abspeichern stellt kein Problem mehr dar und vor allem ist dem unabsichtlichen Überschreiben der Spielstände nun ein Riegel vorgeschoben. Wer also gewillt ist, die bekannten Unzulänglichkeiten in Kauf zu nehmen und/oder durch taktische Tricks (wie etwa das Zurücklassen der Party an sicherem Ort) auszugleichen, dem wird von den ebenfalls bestens bekannten Stärken des Spiels bestimmt ein tolles Erlebnis beschert. Aber für einen Gold-Player reicht das nicht ...

**»Der Patch ist eher Stückwerk geblieben.«**



Sind sie nicht ein schönes Paar?

## WERTUNG VAMPIRE: REDEMPTION VERSION 1.1

|   |              |    |
|---|--------------|----|
| ★ PRO                                       | GRAFIK:      | 80 |
| ★ PHANTASIEVOLLE GRAFIK, ÜBERZEUGENDE STORY | SOUND:       | 80 |
| ★ ABSOLUTE ATMOSPHERE                       | EINSTIEG:    | 80 |
| ♥ CONTRA                                    | KOMPLEXITÄT: | 60 |
| ★ GUTE KI (KUNSTLICHE DÄMMLICHKEIT)         | STEUERUNG:   | 60 |
| ★ WIRKT UNAUSGEBOREN                        | MULTIPLAYER: | 80 |

**PCPLAYER  
SPIELSPASS**

**83**



**guten-appetit @whopper.de**



Die Free e-mail Adresse für WHOPPER® Freunde unter [www.burgerking.de](http://www.burgerking.de)

Weil's besser schmeckt.

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Wenn Sie gut  
gebauten,  
sportlichen, wilden  
Frauen gern  
unter die Arme  
greifen; wenn  
Sie gegen viel  
Aufregung und  
wenig Lange-  
weile nichts  
einzuwenden  
haben – dann  
lesen Sie weiter.

VIDEO  
AUF CD A

## FAKTEN

- Trotz der 2 im Titel ein neues Spiel, keine Fortsetzung
- Sie führen die texttscheu Helden Julia von schräg her
- Tomb-Raid-ähnliche Steuerung
- Basiert auf der Quake-3-Engine
- 25 Level
- 18 Waffen
- Zahlreiche Waffenkombinationen möglich
- 3D-Grafikkarte ist Pflicht
- Keine Schwangersgrade

Bei Heavy Metal F.A.K.K. 2 schlüpfen Sie in die Haut von Julia neben der selbst Lara Croft zu einem schickteren Hausmütterchen verblasst.

**HERSTELLER:** Ritual Entertainment/

Take 2 Interactive

**TESTVERSION:** Beta vom August 2000

**BETRIEBS-SYSTEM:** Windows 95/98

**SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung)

**MULTIPLAYER:** – 3D-GRAFIK: Direct3D

**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64

MByte RAM, 8 MByte 3D-Grafikkarte

**HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium

III/500, 128 MByte RAM, GeForce-Grafikkarte

[www.take2.de](http://www.take2.de)



Kazong – das Mutterinsekt hat genau von Ihnen. Zusammen mit grünen Blitzen heuchelt es seine Seele aus.

**E**rfolg hängt wovon ab? Na? Im Filmgeschäft gibt es dafür eine einfache Formel: »Sex and crime«. Auf Deutsch könnte man auch »Necktes Fleisch und viel Gewalt« sagen. Welche Chancen hat also ein Spiel mit einer halbneckten Hauptdarstellerin, die mit Vorliebe alles kurz und klein schlägt?

Nach obiger Formel kann diese Frau eigentlich nur Erfolg haben. Wenn ihr dann noch eine gute Grafik-Engine zur Seite steht, ein fähiges Entwickler-Team und ein abwechslungsreiches Level-Design, dann wird es bestimmt ein Hit. Gegenwärtig werden gern genommen.

## Aller Anfang ist harmlos

Doch lassen Sie uns die Sache langsam aufrollen. Die Heldin Julia lebt zu Beginn des Spiels in einem schmucken Häuschen auf dem Planeten Eden. Der ist fürwahr ein paradiesisches Fleckchen, denn wer vom Wasser Edens trinkt, altert nicht. Um sich Kummer mit neidischen Nachbarplaneten zu ersparen, haben die Einwohner beschlossen, diese Tatsache geheim zu halten. Ein starker Schutzschild umgibt den Planeten, außerdem existiert noch eine Warnvorrichtung, die eventuell vorbeifliegenden Raumschiffen signalisiert, dass Eden lediglich ein





Die Monster sind nicht von der Stange. In der Mitte des Kopf des Gegners, das riesige Maul links unten im Bild ist lediglich einer seiner mutierten Arme. (Se weit eicht anders vermerkt, elle Bilder GeForce, 1024x768)

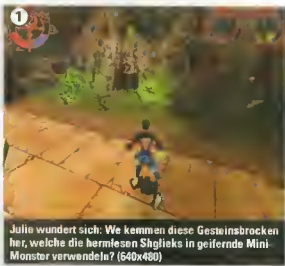
unfruchtbarer Wüstenplanet ist. Diese Warnvorrichtung heißt »Federation Assigned Ketogenic Killzone«, abgekürzt F.A.K.K.; die Namensähnlichkeit mit einem im englischsprachigen Raum weit verbreiteten Kraftausdruck ist bestimmt nur ein unglückseliger Zufall.

Julie ist keine normale Frau – vor 30 Jahren besiegte sie den Halbgott Tyler in einem Schwertkampf auf Leben und Tod. Um in Form zu bleiben, durchläuft sie in regelmäßigen Abständen ein ausführliches Training, zufälligerweise steht gerade eins an. Gut für Sie: Schließlich baut die Kriegerprinzessin auf Ihre tatkräftige Mithilfe. Wer »Tomb Raiders« gespielt hat, wird keine Probleme haben. Wie dort steuern Sie Ihre

Spießfigur von schräg hinten, dreht Julie den Kopf, bewegt sich die Kamera mit. Lästige, unberechenbare Kamerafahrten wie beim berühmten Vorbild, bei denen die Protagonistin zwar im Mittelpunkt bleibt, aber angreifende Gegner aus dem Blickfeld geraten, entfallen. Selbst wenn Julie sich mit dem Rücken einer Felswand nähert, gibt es keine Probleme. Kurzfristig verblasst dann ihre straffe Erscheinung und Sie spielen in der Ich-Perspektive wie bei einem 3D-Shooter. Hängt sich Julie eine Wand entlang, können Sie mit der Maus die Kamera sogar in alle Richtungen drehen, um auch ja kein Detail der Umgebung zu verpassen.

### Geschmeidig ...

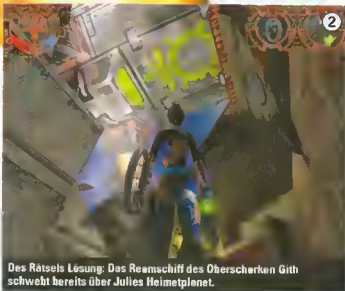
Auch die sonstige Steuerung ist fein geraten. Mit der Maus kontrollieren Sie die Blickrichtung der Heldin, mit der Tastatur bewegen Sie Ihren Luxuskörper. Julie kann gehen, dann fällt sie für gewöhnlich nicht in sich aufsteuende Abgründe. Sie kann rennen, sich hinhocken, über den Boden rollen, sich an Wände hängen oder diese, falls genug Moos dran hängt, auch hinaufklettern. Außerdem robbt sie problemlos Seile hoch oder bringt diese mit Hilfe eines der Realität nachempfundenen,



Julie wundert sich: Wo kommen diese Gesteinsbrocken her, welche die hermeschen Schlagleis in geifernde Mini-Monster verwandeln? (640x480)

### MODENSCHAU

Einen nicht unerheblichen Reiz erhält das Spiel durch die häufig wechselnde Garderobe der Hauptdarstellerin. Außerdem zerreißen Julies Kleider gerne; Gottlob gilt das nicht für ihren Alabasterkörper.



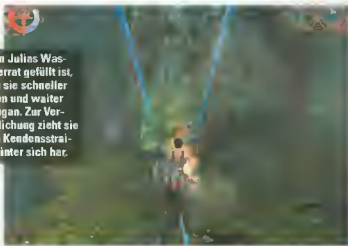
Des Rätsels Lösung: Das Raumschiff des Oberscherken Gith schwebt bereits über Julies Heimatplanet.

guten physikalischen Modells in Schwingung.

Oben links gibt es neben dem roten Balken für Lebensenergie noch einen blauen Wasserbalken – dieser symbolisiert die magische Kraft des Edenwassers. Manche Waffen funktionieren nur, wenn eine bestimmte Füllhöhe erreicht wurde. Das Feuerschwert zum Beispiel erlischt, wenn der Balken nicht mindestens zu einem Viertel gefüllt ist und wird dann unwirksamer. Andere Waffen benötigen eine halb oder ganz volle Anzeige. Zudem springt Julie weiter und schlägt härter, wenn die magische Kraft fast ganz aufgeladen ist. Besonders gute Spieler, die sich nicht treffen lassen, werden belohnt: Der Wasserbalken sinkt nach Gegnertreffern genauso ab wie der Lebensenergiebalken, lässt sich aber schwerer auffüllen, da Wasser seltener als heilendes Obst zu finden ist. Steht Julie →

## Heavy Metal F.A.K.K. 2

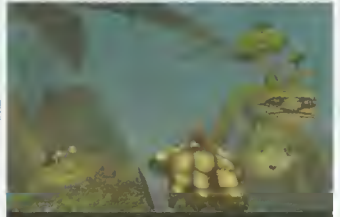
Wenn Julias Wasservorrat gefüllt ist, kann sie schneller laufen und weiter springen. Zur Verdeutlichung zieht sie dann Kondensstrahlfontäne hinter sich her.



## EIN ZWISCHENSEQUENZ-BEISPIEL



Julie trifft diesen Baumriesen, dem sie einen schmerzhaften Schild aus dem Fuß zieht. Sie selber kann ihn gut gebrauchen.

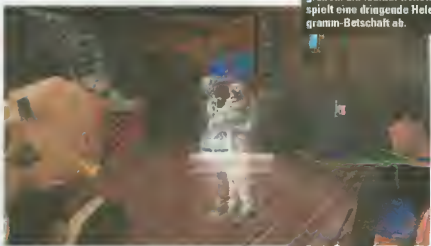


Zum Dank trägt er sie über ein ansonsten unpassierbares Sumpfstück. Sehr entspannend vor dem nächsten Kampf.



Zum Abschied muss ein herzlicher Wink genügen, eine Umarbung entfällt. Noch mal gut gegangen.

Der Krieg der Sterne lässt grüßen: Ein kleiner Behälter spielt eine dringende Helegramm-Botschaft ab.

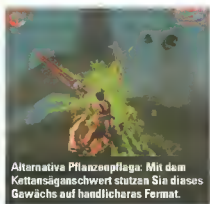


→ voll im Saft, können Sie zudem schon am Anfang das erwähnte, hochwirksame Feuerschwert ergattern, welches ohne gefüllten Wasserkorb unerschaffbar ist.

## ... und gefährlich

Da sich schon bald gigantische Mücken, grinsende Kobolde oder noch schlimmeres Getier auf Julie stürzt, haben ihr die Designer etliche Waffen spendiert. Es gibt fünf verschiedene Arten: Ähnlich wie bei »Half-Life« öffnen Sie die jeweilige Klasse und entscheiden sich dann für das gewünschte Instrument. Klasse 2 ist weitgehend harmlos: Hier befindet sich neben zwei Schutzschildern, die Julie nur in die linke Hand nehmen kann, noch eine Schleuder mit drei verschiedenen Munitionsarten. Die Schleuder ist vielseitig verwendbar, sie kann beispielsweise zur Betäubung von Shglies, kaninchenähnlichen Wesen, genutzt werden. Die armen Tierchen steckt Julie dann in Käfige oder verfüttert sie als Opfergabe an Fleisch fressende Pflanzen. In Klasse 5 gibt es die ultraschweren Waffen: Flammenwerfer, Gatlinggun, Schrotgewehr und dergleichen mehr. Diese Waffen benötigen Munition, die sich schnell verbraucht, im Nahkampf gefährden sie zudem auch Julie. Am besten werden sie daher nur für kurze, großflächige Angriffe

genutzt, bei denen Sie möglichst viel Schaden verursachen möchten. Klasse 4 enthält einen Raketenwerfer und Sprengsätze, auch ganz brauchbar. Am wichtigsten sind aber Klasse 3 (einhändige Schusswaffen) und die glorreiche Klasse 1 (Nahkampfwaffen). Diese Utensilien zur Verteidigung benötigen meist nur eine Hand und können mit anderen Waffen kombiniert werden. In der linken eine Maschinenpistole, um Gegner auf lange Entfernungen zu beharken, in der rechten ein Schwert, um die Überbleibsel auszuschalten; schon okay. Oder Sie nehmen in jede Hand einen Schießprügel und feuern beide gleichzeitig ab. Das ist aber ein seltener Luxus. Da es nur wenig Munition gibt, kommt den Nahkampfwaffen eine große Bedeutung zu. Mit



Alternativa Pflanzenpflege: Mit dem Kettensägenschwert stutzen Sie dieses Gewächs auf handliches Format.



## THOMAS WERNER

Endlich ein Wechsel von der Frauenfront: Lara Croft war ja die ersten beiden Teile lang noch ganz schnuckelig, aber die Heavy-Metal-Julie führt einfach die besseren Bewegungen aus, besitzt den hübscheren Po und – großer Vorteil – hat es nicht nötig, mit einer affigen Sonnenbrille Coolness zur Schau zu stellen. Julie ist in jeder Hinsicht eine starke Frau.

Sie weiß, was sie will und lässt sich dennoch besser stauen als die Tomb-Raider-Kollegin. Dank ausgezeichnete Kameraführung verlieren Sie praktisch nie den Überblick, und das lohnt sich aus. Schließlich ist nicht nur Julie selbst eine Augenweide, auch die Level gehören zum Ansehnlichsten, was bislang bei einem Action-Adventure zu bestaunen war. Leider fehlen in der leicht eckigen Außenwelt ab und an die Kurven, die bei Julie im Übermaß vorhanden sind. Sei's drum – ein paar Level mehr für dieses etwas kurze Vergnügen und mein Glück wäre perfekt.

»Julie ist in jeder Hinsicht eine starke Frau.«



Nicht immer hält sich Jalmes Schatten an physikalische Gesetze. (640x480)

einer Kombination fügen diese großen Schaden zu; bei bis zu fünf Angriffen hintereinander steigern Sie die Wirkung nämlich mit jedem Treffer. Kombinationen lassen sich einfach auslösen. Normale Angriffe mit der rechten Maustaste bestehen immer aus zwei Schwüngen. Während des zweiten Schwungs drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt, Julie führt die Kombination

dann automatisch aus. Je nach Waffe sehen diese hübsch animierten Angriffe anders aus: Mit Feuerschwert und ohne Schild schwingt Julie ganz anders mit den Hüften, als bei einer Attacke mit dem normalen Schwert und einem Schild in der linken Hand.

#### Zum Spielablauf

Die Hintergrundgeschichte ist im Grunde trivial: Julie muss durch die einzelnen Level eilen, um bestimmte Personen aufzusuchen oder gewisse Gegenstände zu finden. Das macht

aber nichts, da sie sehr verschieden angelegt sind und immer etwas Neues passiert. Anfangs läuft Julie zum Beispiel durch die Kolonie und kann mit jeder Person ein paar Sätze wechseln. Später kehrt sie zurück, die Truppen von Gith, einem uralten Wesen und im Hauptberuf Oberschurke, haben nun die Häuser verwüstet, dennoch sind die Gebäude wiederzuerkennen. Und wer auf-

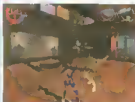
merksam war, hat nun keine Probleme, die architektonischen Besonderheiten zu seinem Vorteil zu nutzen. Zu Beginn wurden Sie zum Beispiel von einem Arbeiter

vor einem defekten Rohr gewarnt. Mit diesem Wissen ausgestattet, öffnen Sie nun ein Ventil und brutzeln den ansonsten fast unbesiegbaren Feind mit kochend heißen Luftströmen in Sekundenschnelle zusammen. Danach verlassen Sie die Stadt und treiben sich im nahe gelegenen Sumpf herum, zum Schluss werden die Level recht surreal und immer unheimlicher. →

## »Eine triviale Story, aber schöne Level.«

### VORBILDLICHES TRAINING

Julie besitzt etliche Bewegungsmöglichkeiten, die Ihnen in einem sehr guten Tutorial beigebracht werden. Es dauert dennoch, bis man sich alle gemerkt hat.



Kampf. Hologramme verdeutlichen die bei Heavy Metal FA K K 2 besonders wichtige und edle Fechtkunst. Schwerer benötigen – wer hatte das gedacht – nämlich keine Munition. Per Kombinationsangriff verursachen Nahkampfwaffen zudem überproportional viel Schaden.



Viele Bewegungsmöglichkeiten wurden aus Tomb Raider übernommen. Neu ist van der Wand entlangdrücken, wodurch Julie auch Ecken überwindet. Ein »Vor-springen entlanghangeln« gibt es auch, dann stellen Ecken aber unüberwindliche Hindernisse dar.



Julie kann sich an Stahlrohre hängen. Ist der Platz unter dem Rohr knapp oder hat sie es besonders eilig, umschleift sie das Rohr mit ihren langen Beinen und rutscht schneller. Außerdem kann sie sich so besser vor Feinden verbergen, als wenn ihre Beine verärrisch herunterhängen.

### ALLE LIEBEN JULIE



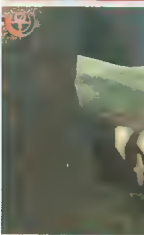
Dieser Vogel verdeutlicht seine Zuneigung mit blitzartigen Attacken von oben. Wenn Julie beiseite springt, bohrt er sich mit seinem Schnabel in den Boden und ist dann ein leichtes Opfer.



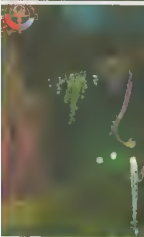
Der so genannte Gmwlx ist nicht nur groß (drei Meter), sondern auch mit der Fähigkeit ausgestattet, Blitze zu schleudern. Im Nahkampf ist es schwierig, seinen Attacken zu entgehen. (640x480)



Wie man ihn dennoch erliegt, wird hier demonstriert. Nach einem Kombinationsangriff hat der arme Gmwlx den Kopf verloren. Und wird ihn so schnell auch nicht wiederfinden. (640x480)



Vorsicht vor großen Höhlen! Aus diesen schießen bisweilen gigantische Klauen hervor, die Julie zu einem ähnlich großen Mehl zerran wollen. Unbesiegt, Sie müssen sich verbeischießen.



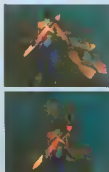
Eine agile Pflanze, die in einer speziellen Variante schon bei »Half Life« vorkam. Sie hängt vorzugsweise an der Unterseite von Ästen und benutzt einen Fangarm, um Opfer den Weg in ihr Maul zu zeigen.



## Heavy Metal F.A.K.K. 2

TIER-  
SCHUTZ, WO  
BIST DU?

Die Rettung Edens verlangt Opfer. Julie kann nur an der Fleisch fressenden Pflanze vorbei, indem sie ihr einen kleinen Shglik in den Rachen schleudert.



Diese stummen Götzen bergen ein Geheimnis. Sie müssen ihr Rätsel nicht lösen, aber es wäre nützlich.



Gelegentliche Grafikfehler wie hier fallen in der Bewegung gar nicht auf. (640x480)

→ Julie ist vorwiegend eine Kämpferin, schwierige Rätsel müssen Sie nicht befürchten. Mal gilt es, ein Gewicht mit einem Kran emporzuheben und auf eine Kontaktplatte zu legen, damit sich eine Geheimtür öffnet. Oder Sie baden in einem verseuchten Teich, damit Sie für eine benachbarte, Fleisch fressende Pflanze ungenießbar werden und diese Sie über einen ansonsten

## ZWISCHENSEQUENZEN MACHEN SPASS



Samtliche Sequenzen sind mit der Grafik-Engine entwickelt worden. Hier demonstriert der Erfinder Otto seine neue Armbrust an einem escheldigen Opfer.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

|   |  |    |                |
|---|--|----|----------------|
| ■ In MDK2 steuern Sie drei verschiedene Charaktere, das Spiel wird dadurch ausreichend abwechslungsreich, ist aber nur etwas für Profis. Indiana Jones setzt vor allem auf originale Level, in denen Indy die halbe Welt bereist und auch viele Fahrzeuge steuert. Rynn, die Heldin des Drecks, darf Dreckseisen und das Programm ist auch empfehlenswert, aber nicht so spektakulär wie Julies Abenteuer. Lara wird es allmählich melang; sie prägt gegen die Kontraste ihre Hintergründe. | ■ MDK 2                                  | 85 | 72000          |
|   | ■ Indiana Jones und der Tempel der Rabel | 85 | 12000          |
|   | ■ Heavy Metal F.A.K.K. 2                 | 83 | 42000          |
|   | ■ Drakan                                 | 81 | 1039           |
|   | ■ Tomb Raider 4                          | 80 | 22000          |
|   |  | 40 | 50 60 70 80 90 |

unpassierbaren Tümpel spuckt. Das hat Vorteile: Es wird Ihnen kaum passieren, wegen zu schwieriger Rätsel an einer Stelle nicht weiterzukommen.

## Abschlusskritik

Wirklich Neues wird kaum geboten. Originell ist sicher die Möglichkeit, zwei verschiedene Waffen in den Händen zu halten. Je nach Wahl ergeben sich dadurch ganz andere Vorgehensweisen. Kämpfen Sie den Gegner nun aus sicherer Entfernung nieder und haben auch ausreichend Munition dafür gehortet? Oder verlassen Sie sich lieber auf Ihr Schwert und weichen selbst gigantischen Bestien geschickt aus, um diese dann per Konter-Kombination zu demoralisieren? Ansonsten findet sich wenig, was es nicht schon in anderen Spielen gab, wenn auch fast immer ein wenig ungezählter oder bizarrer. Schön ist sicherlich

die Grafik-Engine, die sich von der inzwischen altbackenen »Tomb Raider«-Grafik vorteilhaft abhebt und vor allem viel bunter ist. Von den Landschaften sind wir allerdings enttäuscht. So eckig hatten die Gebirgsschluchten nicht wirken müssen. Die Soundeffekte sind gut: Unwildergeräusche (Vogelgezwitscher, Sumpfschuppen) oder Generatoren in der Stadt steigern die Atmosphäre.

25 Level hört sich nach viel an, aber zum Teil sind diese so kurz, dass man schon nach einer Viertelstunde den Ausgang sieht. Und um viel mehr geht es nicht: Eliminieren alle Kreaturen, finde den Ausgang des Levels. Doch sei es drum: Heavy Metal F.A.K.K. 2 ist trotzdem ein heißer, technisch fast perfekter Spaß, den sich jeder Redakteur kurz anschauen musste. Nur mel eben am Monitor vorbeizugehen, war für die Kollegen fast ein Ding der Unmöglichkeit. (uh)



## UDO HOFFMANN

Wer sich auf dieses Spiel in der Erwartung stürzt, eine Art »Action-Lula« zu erhalten, wird enttäuscht. Klar sieht Julie niedlich aus

und bringt auch gleich fünf verschiedene Kostüme mit, in die sie bei passenden Gelegenheiten schlüpft. (Zu Beginn ist es ein zuchtiger, blauer Anzug, am Schluss ein schwarzer Domina-Bikini.) Tatsächlich aber verlässt sich »Heavy Metal F.A.K.K. 2« eher auf intelligentes Level-Design als auf die Befriedigung niedriger Instinkte. Ob das schade ist, müssen Sie selbst entscheiden.

In fast in jedem Level gibt es andere Gegner-Kreaturen, Grafikstile und Aufgaben; so würden wir uns das. Nur zu dumm – eh man es sich versieht, ist die Actionorgie auch schon wieder vorbei. Macht aber nichts: Lieber ein kurzweiliger, lustvoller Quickie als ein epischer Lenngeiler ohne Höhepunkt.

»Ein kurzweiliger Quickie.«

## WERTUNG HEAVY METAL F.A.K.K. 2

|                             |              |    |
|-----------------------------|--------------|----|
| ▲ PRO                       | GRAFIK:      | 80 |
| ■ ABWECHSLUNGSREICHES LEVEL | SOUND:       | 80 |
| ■ BEWEGLICHE HAUPTFIGUR     | EINSTIEG:    | 70 |
| ▼ CONTRA                    | KOMPLEXITÄT: | 70 |
| ■ ZU KURZ                   | STEUERUNG:   | 80 |
| ■ SEHR LINEAR               | MULTIPLAYER: | -  |
| ■ WENIG PUZZLES             |              |    |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

83

# Wieso nach Ägypten

**Die Pyramide\*** gibts auch bei uns!



**Emergency**  
PC-Strategiespiel  
Art-Nr.: 43704



**Jagged Alliance 2**  
PC-Strategiespiel  
Art-Nr.: 43704



**RTL Medicopter**  
PC-Flugsimulation  
Art-Nr.: 43704

**Spiele-Hotline**  
**0190/824 662** DM 9,63/Mio.  
**7 Tage**  
**8.00 - 24.00 Uhr**  
Tips - Cheats - Komplettlösungen



**Starcraft**  
PC-Strategiespiel  
Art-Nr.: 43704



**Rayman 1**  
PC-Jump'n Run  
Art-Nr.: 43704



**Monkey Island 3**  
PC-Abenteuerspiel  
Art-Nr.: 43704

Je Stück

**20,-**

\* Pyramide ist eine eingetragene Marke der Aktronik Software & Service GmbH & Co. KG

**H I E R S I N D D I E G U T E N :**

|                          |                             |                              |                                |                                  |                          |
|--------------------------|-----------------------------|------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------|
| <b>ProMärkte:</b>        | 10365 Berlin-Lichtenberg    | 16356 Elche                  | 67346 Speyer                   | 84030 Landshut                   | 09456 Annaberg-Buchholz  |
| 03044 Cottbus            | 10719 Berlin-Charlottenburg | 17036 Neubrandenburg         | 67549 Worms                    | 90429 Nürnberg-Muggenholz        | 01589 Riesa              |
| 03049 Leipzig            | 12055 Berlin-Nauenstein     | 17489 Graßwald               | 68161 Mannheim-City            | 90482 Nürnberg-Mögeldorf         | 22525 Hamburg-Stellingen |
| 04463 Großpörsna         | 12277 Berlin-Mariefelde     | 28207 Bremen-Hestede         | 68163 Mannheim-Neustheim       | 92637 Weiden                     | 22869 Schenefeld         |
| 04509 Wiedemar           | 12351 Berlin-Graspußstadt   | 28259 Bremen-Muchting        | 68519 Vornheim                 | 93051 Regensburg                 | 24768 Rendsburg          |
| 05124 Halle-Neustadt     | 12619 Berlin-Hellersdorf    | 28277 Bremen-Kattenburg      | 68789 St-Leon-Rot              | 94032 Passau                     | 26789 Leer               |
| 05128 Halle              | 13167 Berlin-Pankow         | 38620 Halberstadt            | 69115 Heidelberg-City          | 94403 Deggendorf                 | 30519 Hannover-Döhren    |
| 06217 Merseburg          | 13357 Berlin-Wedding        | 38300 Wolfenbüttel           | 69123 Heidelberg-Fraßburggrund | 42651 Solingen                   | 40878 Ratingen           |
| 06449 Aachereichen       | 13405 Berlin-Reinickendorf  | 38855 Wernigerode            | 70173 Stuttgart                | 42853 Remscheid                  | 44623 Henne              |
| 06766 Bobbau/Wolken      | 13597 Berlin-Spandau        | 39104 Magdeburg              | 74076 Heilbronn                | 46395 Bocholt                    | 49074 Osnabrück          |
| 06842 Dessau-Mildensee   | 14473 Potsdam               | 39326 Hemsdorf               | 76185 Karlsruhe                | 67433 Heustadt an der Weinstraße |                          |
| 06886 Wittenberg         | 14624 Dalkow                | 39576 Stendal                | 78054 VS-Schwemmingen          |                                  |                          |
| 99124 Nordhausen         | 14778 Wust/Brandenburg      | 67059 Ludwigshafen-City      | 79194 Gündelfingen             |                                  |                          |
| 10365 Berlin-Lichtenberg | 15230 Frankfurt/Oder        | 67065 Ludwigshafen-Rheinheim | 82165 Gräfelfing               |                                  |                          |
|                          | 16225 Eberswalde            |                              | 94315 Straubing                |                                  |                          |

**www.promarkt.de**  
**KLICK MICH:**  
**www.makromarkt.de**

**ProMarkt MakroMarkt**

Wir sind die Guten.



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

**HERSTELLER:** Ensemble Studios/Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch  
(Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte  
**RAM HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

Die gewaltige Armee der Türken bereitet sich auf die Schlacht ihres Lebens vor (Alle Bilder 1024x768)



**Zittert, ihr Herrscher des Mittelalters! Fünf neue Völker, mehr Kampagnen und zusätzliche Einheiten werden auch Sie nicht zur Ruhe kommen lassen.**

**Z**weifelloos hätten wir noch deutlich mehr arbeitelose Historiker, wenn es das turbulente Mittelalter nicht gegeben hätte. An jeder Ecke des Abend- und Morgenlandes gaben sich damals streitlüchtige Völker gegenseitig eines auf die Mütze – zur Freude der heutigen Geschichtswissenschaftler.

Offenbar war die Streitlust so groß, dass das Kampfgebiet schließlich sogar in die Neue Welt ausgehend wurde. Azteken und Mayas waren ideale Opfer für frustrierte Feldherren. Genau mit diesen Völkern dürfen Sie sich unter anderem

bei dieser Zusatz-CD zum Strategiespiel »Age of Empires 2« beschäftigen. Teilweise borgen sich die Neu-linge frech die Grafiksets der bisherigen Kulturen aus. Die 13 alten Zivilisationen bedienen sich im Gegenzug der frisch eingeführten Errungenschaften ihrer Kollegen. Selbstverständlich protzen die dazu gekommenen Völker mit entsprechenden Vorteilen, sind jedoch gleichzeitig – wie gewohnt – durch individuelle Nachteile beschränkt. Die Mayas beispielsweise beherrschen Pfeil und Bogen um einiges besser als ihre Rivalen, dafür aber verzichten sie auf Reittiere und sind daher langsamer.



Die Mayas haben in ihren steinernen Gebäuden bestimmt auch im Hochsommer angenehme Temperaturen.

## Was ist neu?

Sowohl alte als auch neue Kulturen profitieren von technologischen Fortschritten. So gibt es jetzt beispielsweise neue Möglichkeiten zur Heilung ihrer Bürger. Diese trotzten auf Wunsch auch den Bekehrungsversuchen feindlicher Mönche. Zusätzlich verfügt jedes Volk nun

## FAKTEN

- Erweiterung zum Strategiespiel
- Age of Empires 2x
- 5 neue Zivilisationen
- 4 neue Kampagnen
- 11 neue Einheiten
- 25 neue Technologien
- 3 neue Spiel-Modi
- Neue Klimazonen
- Verbesserungen in der Bedienung



Als spanischer König müssen Sie die Stützungen der aufrehrerischen Rebellen erobern.



über weitere spezielle Fähigkeiten: So können die Chinesen Raketen bauen, während Perser gerne als Elefantentrainer auftauchen.

Dank gesteigerter künstlicher Intelligenz wurde auch die Bedienung von »The Conquerors« einfacher. Wenn Ihnen jetzt die Felder verdorren, müssen Sie die Äcker nicht mehr manuell neu anlegen, denn die Bauern schnappen sich vollautomatisch das erforderliche Bauholz, welches Sie hoffentlich vorsorglich in den Mühlen zwischengelagert haben. Auch Ihre anderen Arbeiter versuchen noch der Fertigstellung eines Gebäudes, sich in der Umgebung nützlich zu machen. So sammeln Ihre Untertanen sogar ohne ausdrücklichen Befehl Beeren oder schlagen Holz.

Zu den neuen Einheiten gehören »Petarde«, die fast jedes Volk in seinen Burgen rekrutieren kann. Diese kleinen, dicken Männer sind mit schweren Pulverfässern bewaffnet und gehen auf Ihren Befehl in die Luft. Bisher auch nicht mit von der Partie gewesen ist der »Adler-Krieger«, der über eine beträchtliche Sichtweite verfügt.

#### Welt der Wunder

Bei den neuen Missionen für Solo- und Mehrspieler stehen die Weltwunder im Mittelpunkt: Bei »King of the Hill« erobern Sie ein solches Monument, in »Wonder Race« gewinnt das Volk, das als erstes ein Weltwunder baut, und bei »Defend the Wonder« besitzen Sie schon zu Beginn eines jener monumentalen Bauwerke und müssen es vor dem Ansturm der Gegner schützen.

#### Die Kampagnen

Die vier neuen Kampagnen drehen sich natürlich um die neuen Völker. Bei den Spaniern schlüpfen Sie in die

Rolle von El Cid, der sich anfangs erst einmal die Krone in einem Zweikampf verdienen muss. Haben Sie es geschafft, Ihrem Gegner rechtzeitig

eines überzuziehen, übernehmen Sie das Kommando einer recht großen Armee. Mit diesen Jungs können Sie anschließend die Abtrünnigen der spanischen Krone abstrafen. Woanders verkörpern Sie in einer lauschigen Winterlandschaft Attila den Hunnenkönig, der plötzlich von seiner vermeidlich treuen Eskorte angegriffen wird. So müssen Sie mit den Rebellen im Nacken Ihre Siedlung erreichen. Haben Sie den Auftrag erfolgreich bewältigt, ist die Mission nicht unbe-



#### DAMIAN KNAUS

Japaner, Gosen und Konsorten hängen Ihnen bereits zum Hals raus oder bieten keine wirkliche Herausforderung mehr? Dann sollten Sie auf jeden Fall diese Missions-CD erwerben. Die Kampagnen sorgen dank des Missions-Designs und der guten Sprachausgabe für beträchtliche Atmosphäre. Zwar sind sich die Missionen vom Verlauf her recht ähnlich – der König muss überleben, Gebäude sollen gefunden werden –, aber auf Grund der unterschiedlichen Umgebungen

und der verschiedenen großen Einheiten ist genügend Abwechslung vorhanden. Unterschiedliche Grafiken für die Gebäude wären aber netter gewesen. Ein Makel ist der Preis von immerhin rund 60 Mark: für eine Erweiterung ganz schön happig! Aber was soll's, die Wartezeit auf das nächste »Age of Empires« wird auf jeden Fall unterhaltsam verkürzt.

#### WERTUNG AGE OF EMPIRES 2

**PRO**  
• NOCH DAS BESTE STRATEGIESPIEL  
• TOLLE KAMPAGNEN  
• NEUE TECHNOLOGIEN

**CONTRA**  
• WENIG GRAFISCHE NEUERUNGEN

GRAFIK: 80  
SOUND: 80  
EINSTIEG: 70  
KOMPLEXITÄT: 80  
STEUERUNG: 80  
MULTIPLAYER: 80

PCPLAYER  
SPIELSPASS

88

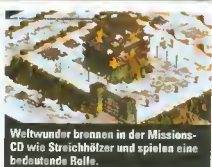


In den Burgen der Mayas rekrutieren Sie die neuen Sendereinheiten.

dingt abgeschlossen. Während des Spiels ändern sich schon mal die Anordnungen oder neue Befehle kommen hinzu. Wie bei den Kampagnen des Hauptprogramms gilt auch hier, dass Sie als Anführer auf keinen Fall ins Gras beißen dürfen, da sonst die

Mission trotz eines Sieges über den Feind als gescheitert gilt. Vom Aufbau sind die Kampagnen den Vorgängern des Hauptprogramms sehr ähnlich, der Schwierigkeitsgrad wurde jedoch einen Tick höher geschraubt.

Winter- und Tropenlandschaften ergänzen von nun an die Kartenvielfalt. Auch »realistischere« Szenarien mit geographisch stimmiger Umgebung sind enthalten. Zur Verfügung stehen unter anderem Schlachtfelder in Italien und Japan. (dk)



Weltwunder brennen in der Missions-CD wie Streichhölzer und spielen eine bedeutende Rolle.

Echtzeitstrategie für Fortgeschrittene und Profis

# IMPERIUM DER AMEISEN



Groß Gott, ich bin die Prinzessin Zenzi, ich soll hier eine Kolonie errichten!

**HERSTELLER:** Microids/Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta (deutsch) vom August 2000 **BETRIEBS-  
SYSTEM:** Windows 95/98/2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Nullmodem, LAN und Internet)  
**3D-GRAPHIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:**  
Pentium II/350, 64 MB RAM, 3D-Karte [www.microids.com](http://www.microids.com)

**Selbst kleinste Krabbeltiere können ganz groß rauskommen – das beweist Microids mit dieser Ameisen-Arie. Und Sie können den Winzlingen unter ihre sechs Beine greifen!**

Ah, endlich ist die lang erwartete Verstärkung im Anmarsch: des Nest ist gerettet!



Aus einer der Zwischensequenzen: Diese Ameise hat leider Pech gehabt!

## FAKTEN

- Kampagne mit elf umfangreichen Missionen, die auch einzeln spielbar sind
- 12 Multiplayer-Karten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Gewichtige Spielanteile im Management-Bereich

**S**pannerweise heißt es in diesem Falle Obacht geben! Denn entgegen aller Tradition möchten wir Ihnen diese eine Mal dringend zu der deutschen Version des Strategiespiels raten. Und das kam so:

Bereits vor Wochen bot uns Sierra Deutschland ein Vorabmuster der englischen Fassung zum Test an. Wir verzichteten jedoch darauf (wie fast alle anderen Magazine auch), da sich das Programm als unspielerbar schwer erwies. Sierra setzte darauf-

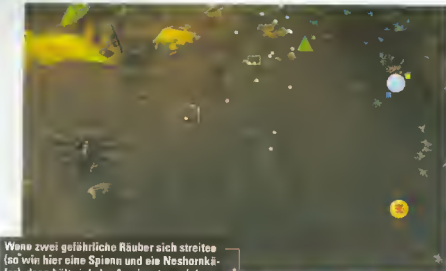
hin bei Microids den Einbau von Schwierigkeitsgraden durch – doch die gibt es nur in der deutschen Fassung. Die englische hingegen, die sich ebenfalls auf dem Markt befindet, ist nicht damit gesegnet.

Und Sie brauchen auch keine Bange zu haben, denn selbst im »Schneckenmodus«, stellen die meisten Missionen ganz ordentliche Anforderungen an Sie. Nicht immer freilich, denn nach der auch jetzt noch schweren dritten Aufgabe ist etwa die vierte beinahe ein Selbstläufer – einen ausgewogen ansteh-

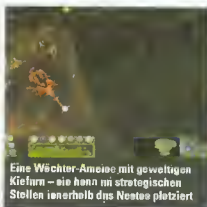
genden Schwierigkeitsgrad hat Microids also nicht gerade auf die Reihe gekriegt. Aber es ist schon okay, wenn das Spiel nicht zu leicht wird, ist es doch mit der aus elf Missionen bestehenden Kampagne kein Rekordhalter in Sachen Umfang. Auch wenn noch elf Karten für Einzelspiele (die aber den Kampagnen-Szenarien entlehnt sind) sowie zwölf Multiplayer-Maps hinzukommen.

Auch sonst ist das Spiel nicht perfekt: Die Steuerung zum Beispiel präsentiert sich zwar in sich logisch, funktioniert aber recht ungewohnt und muss daher erst erlernt werden. Doch auch davon abgesehen klappt's nicht immer problemfrei: Das Anwählen der Einheiten-Icons erweist sich vor allem dann als fitzelig, wenn sie dem jeweiligen Standort nahe sind und sich deshalb schnell bewegen. Auch funktioniert der Patrouille-Modus eher schlecht, was Sie dazu zwingt, bei Alarmmeldungen die Dinge doch gleich selbst in die Hand zu nehmen.

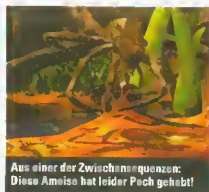
Generell aber haben wir es hier mit einem späßigen Programm zu tun, das vor allem durch die ungewohnte Perspektive verblüfft. Im übertragenen Sinne, versteht sich, denn spielerisch und in der Darstellung entfernt sich der Titel nicht so sehr von den Genrekollegen, wie es zunächst aussieht. Zwar können Sie die Grafik zoomen und drehen, wie Sie wollen, doch handelt es sich dabei um Schnickschnack: Im Dienste der Übersichtlichkeit spielt man ohnehin ohne Zoom und Dreher.



Wenn zwei gefährliche Räuber sich streiten (so wie hier eine Spinne und ein Nashornkäfer), dann hält sich der Ameisenrump (oben rechts) schon bedeckt und wartet auf den Ausgang des Kampfes...



Eine Wächter-Ameise mit gewaltigen Kiefern – sie kann mit strategischen Stellen innerhalb des Nestes platziert



Aus einer der Zwischenszenen: Diese Ameise hat leider Pech gehabt!

Hier flingt eine Soldaten-Einheit mit einem Transportkoffer über den »Fluss«.

## Gegen Wespen und andere Barbaren

Es steckt eine ausgefeilte Geschichte hinter dem Spiel (die eigentlich dem Roman »Die Ameisen« von Bernard Werber entlehnt ist): Die Ameisen als zivilisierte Wesen stehen in einem ewigen Kampf mit barbarischen Wespen oder feindlichen Ameisenrassen. Stadt um Stadt müssen Sie aus gefährlichen Situationen retten. Da werden Nester belagert, Prinzessinnen entführt, oder Nahrungs- und Baumaterialien von anderen Insekten geplündert. Langweilig sind Ihre Aufträge nicht, das können wir versprechen.

Pou à pou bekommen Sie Zugang zu fortgeschrittenen Kriegstechniken (wie etwa die der Transportkoffer), und auch die Palette der Räume, mit denen Sie Ihr Ameisenrump ausstatten können, wächst mit der Zeit. Denn dies ist Ihr zweiter großer Job in diesem Spiel: Sie müssen nicht nur Armeen lenken, sondern vor allem auch dafür sorgen, dass die ökonomische Basis nicht aus dem Ruder läuft.

Das erweist sich als vergleichsweise kompliziert. Nicht nur geht es darum, Nahrung und Baumaterial einzusammeln, nein, Sie müssen auch der Königin sagen, welche Eier sie legen soll. Da kommen vor allem einfache Arbeiterinnen in Frage, aber auch Ammen, Bäuerinnen, Prinzessinnen, Wächterinnen, Kriegerinnen und weitere mehr. Sodann gilt es, die Arbeit zu verteilen. Was ist gerade am Wichtigsten: Nahrung sammeln? Neubau von Kammern im Bau? Ausbesserung von schadhafte Nestteilen? Züchtung und Betreuung von Nutzinsekten?

## Nestbau

Sie sehen, es gibt viel zu tun, und wenn Sie dabei nachlässig sind, bestraft Sie das Leben. Bei Nahrungsknappheit verlieren Ihre Kriegerinnen, bei baulicher Vernachlässigung werden Räume unbenutz-

bar, und es könnte sogar die Königin das Eierlegen einstellen.

Dieser ganze Komplex wird indirekt gesteuert, durch die Eier-Liste der Königin, durch Freischaltung oder Sperrung von Ressourcen und durch die Prioritätsverteilung für die Arbeiter. Lediglich beim Neubau von Kammern greifen Sie direkt ein – und natürlich beim Militär. Dort erweist es sich als nicht ganz einfach, die Übersicht zu bewahren. Die kleine Minikarte rechts unten ist dazu eher untaug-

lich, sie dient höchstens dem schnellen Springen von Standort zu Standort. Wesentlich nützlicher ist ein ähnlich wie bei »Diablo« einblendbares Schema der Umgebung. Hier können Sie mit etwas Übung auf einen Blick die Lage peilen: Ressourcen, Truppenbewegung, Arbeiter, Feinde oder Raubtiere – alles da, was Sie benötigen!

Zum guten Schluss wird der Wintereinbruch Ihren Bemühungen ein ums andere Mal ein jähes Ende setzen. Wohl dem, der dann volle Vorlust in den nächsten Frühling ohne große Verluste an Leib und Leben weitermachen können. Was enorm wichtig ist, wenn man bedenkt, dass sich manche Szenarien über sechs Jahre erstrecken ... (jn)



## JOE NETTELBECK

Auf den ersten Blick dachte ich: Ah, das ist wohl »Sim Ants« in recycelter Fassung, aber weit gefehlt! Dieses Ameisenrump funktioniert völlig anders als die damalige Simulation von Maxix. Es ist tatsächlich eine ganz konventionelle Echtzeitstrategie – wenn wir mal davon absehen wollen, dass die kämpfenden Truppen hier sechs Beine, zwei Fühler und zwei Beißzangen haben. Das Spiel lebt sehr stark vom ungewöhnlichen Szenario; doch nach der anfänglichen Begeisterung merkte ich bald, dass so viele Neuigkeiten gar nicht drin stecken. Und die Steuerung will erst mal erlernt sein, wartet aber auch danach mit kleinen Macken auf, die besser noch abgegriffen worden wären. Trotzdem ist das Ameisenrump insgesamt ein richtig nettes Spiel, das willkommenen Abwechslung für gelangweilte Strategen bietet.

»Anders und doch vertraut«

## WERTUNG | IMPERIUM DER AMEISEN

- ▲ PRO
- ▲ UNDOING VIELLES
- ▲ SZENARIO
- ▲ ORIENTLICHE
- ▲ LOKALISIERUNG
- ▼ CONTRA
- ▲ SCHWACHES HANDBUCH
- ▲ UNINTUITIVE STEUERUNG

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 70 |
| SOUND:       | 70 |
| EINSTIEG:    | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG:   | 60 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
73

## EINSTEIGERTIPPS

- Neue Kampftruppen positionieren sich automatisch außen vor dem Ameisenrump. Hier können sie etwa per Patrouille-Funktion für Wachaufgaben eingesetzt werden. Leider funktioniert das nicht besonders gut, weshalb es besser ist, die Soldaten im Bau zu stationieren, wo sie zuverlässig das Vordringen feindlicher Truppen verhindern und in aller Ruhe Ausfälle starten können.
- Später, wenn Sie über Wächterinnen verfügen, übernehmen diese die Rolle der Aufpasser, und Sie können mit den anderen Einheiten offensiver spielen.
- Wenn mal gar nichts klappt, versuchen Sie doch, die Feinde zu umgehen.
- Es kann in bestimmten Situationen sinnvoll sein, Nahrungsressourcen zu schließen. Nämlich dann, wenn Sie dringenden Nachschub benötigen und eine bestimmte Zone reichhaltigeres Futter bereithält als die anderen.
- Flüsse können im Hochsommer austrocknen – und manchmal gibt es sogar Tunnels unter ihnen hindurch!
- Der Nahrungsbedarf ist ein kritischer Faktor: Gerade das Militär verschlingt enorme Mengen an Proviant. Wenn Sie hier nicht auf ein Gleichgewicht achten, läuft Ihnen das Spiel enorm schnell aus dem Kurs!



# SYDNEY 2000

**HERSTELLER:** ATD/Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** 1-8 (an einem PC; gleichzeitig oder nacheinander) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium III/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte [www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

**Strahlendes Olympia, schäbiges Olympia. Während die Jugend der Welt zuhauf kommt, verdienen andere haufenweise Geld.**



Bahn 5 - Griechenland

Diese Athleten träumen vom olympischen Gold und sind bereit, dafür allerhand zu erdulden. (Alle Bilder 1024x768)

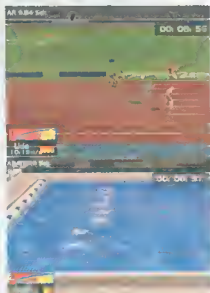
**W**ie geht das? Man hat zwölf komische Mini-Spielen beisammen, glaubt aber dennoch, mit ihnen Erfolg zu haben. Na? Alles fest zusammenknuddeln und groß Olympia dreufschreiben!

Hofft zumindest der englische Publisher Eidos, der nach hoch begabten Teams – wie den Spaniern von Pyro («Commandos») oder den Amerikanern von Ion Storm («Deus Ex») – auch mal wieder weniger begabte Programmierer aus Großbritannien beschäftigen musste. In diesem Fall das Software-Team ATD.

## Zwölf Disziplinen sollt ihr sein

Das Olympia von ATD beschränkt sich auf einige Leichtathletik-Disziplinen, die leicht zu programmieren sind (100 Meter-Lauf, Speerwerfen) und einige exotische Veranstaltungen, bei denen man zumindest auf dem PC kaum Vergleiche mit ande-

ren Spielen befürchten muss (Gewichtheben, Kajakfahren). Zur Kontrolle sämtlicher Disziplinen benötigen Sie nicht mehr als fünf Tasten – üblicherweise die Pfeiltasten und Return. Auf Wunsch geht es auch per Gamepad, eine Maus-Steuerung aber, die zumindest in den Menüs und auch bei einigen Disziplinen sehr sinnvoll wäre, fehlt vollkommen. Ebenso wie die Möglichkeit, Namen einzugeben, die mehr als drei Buchstaben enthalten. Der Grund dafür ist klar: Ursprünglich für die Konsole entwickelt, hat man in einer Blitzaktion noch eine PC-Version zu «Sydney 2000» nachgeschoben, für die scheinbar kaum noch eine Mark übrig war. Ein häufig auftretendes Phänomen, welches durch Wiederholung nicht besser wird.



Egal, ob Sie 100 Meter laufen oder schwimmen: Der Bewegungsablauf ist gleich klebeband primitiv.

Die Disziplinen sind insbesondere bei schönem Wetter eine schweißtreibende Angelegenheit, nach der Sie sich den nächsten Saunagang sparen können. Wer alle durchhackert, hat meist zwei bis drei Liter Flüssigkeit verloren. Für gewöhnlich genügt es, so wild wie möglich abwechselnd auf zwei Tasten einzuschlagen und im geeigneten Moment auf Return zu drücken. Dann schüttelt der Gewichtheber seine Last oder der Hürdenspringer spreizt die Beine. Nur selten ändert sich dieses Schema. Speer- oder Hammerwerfer müssen auf den Wurfwinkel achten und des-

halb etwas länger auf Return drücken. Radfahrer scheren bei einem Returnbefehl aus und lassen den Teamkollegen nach vorne. Als intel-

## »Vermitteln 12 Mini-Spielchen Olympia-Flair?«

lektueller Höhepunkt gelten drei Disziplinen: Beim Sketschießen holen Sie Tontauben vom Himmel und drehen dazu Ihr Gewehr in gleich vier verschiedene Richtungen. Beim Kajakfahren können Sie verschiedene Paddelmanöver vornehmen. Und beim Turmspringen leuchten drei verschiedenfarbige Kommandos, auf die Sie mit der hoffentlich richtigen Taste reagieren. ➔

## FAKTEN

- 12 Disziplinen
- 3 Schwierigkeitsstufen (für die Computergegner)
- 4 Spiel-Modi (Arcade, Olympia, Multiplayer, Training)
- 5 Handicaps (zur Angleichung unterschiedlich begabter im Multiplayer-Modus)

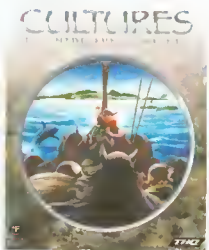
# enter THE GATEWAY TO GAMES



**Sudden Strike**

ARTIKELNR.: PCCD 3177

DM 79.<sup>95</sup>



**Cultures - Entd. Vinlands**

ARTIKELNR.: PCCD 3337

DM 79.<sup>95</sup>



**Heavy Metal FAKK 2**

ARTIKELNR.: PCCD 33586

DM 79.<sup>95</sup>



Unser topaktuelles,  
monatliches  
Magazin (48 Seiten)  
senden wir Ihnen  
auf Anfrage  
kostenlos zu!

## PC GAMES

**Dino Crisis**

ARTIKELNR.: PCCD 3262

DM 64.<sup>95</sup>

**Earth 2150 Moon Project**

ARTIKELNR.: PCCD 3661

DM 49.<sup>95</sup>

**Homeworld II Cataclysm**

ARTIKELNR.: PCCD 3412

DM 59.<sup>95</sup>

**Imperium der Ameisen**

ARTIKELNR.: PCCD 3411

DM 79.<sup>95</sup>

**Kleopatra - Königin des Nils**

ARTIKELNR.: PCCD 3682

DM 44.<sup>95</sup>

**Mercedes Benz Truck Racing**

ARTIKELNR.: PCCD 3336

DM 79.<sup>95</sup>

**Moorhuhn Jagd 2**

ARTIKELNR.: PCCD 3361

DM 24.<sup>95</sup>

**Play the Games Vol. 3**

ARTIKELNR.: PCCD 3663

DM 64.<sup>95</sup>

**Sims: Das volle Leben**

ARTIKELNR.: PCCD 3500

DM 39.<sup>95</sup>

**Star Trek Voyager**

ARTIKELNR.: PCCD 3038

DM 79.<sup>95</sup>

**Sydney 2000**

ARTIKELNR.: PCCD 3442

DM 89.<sup>95</sup>

Lieferungen innerhalb Deutschlands:  
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM  
zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM,  
Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder  
Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftrags-  
volumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung  
portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und  
Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können  
variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.  
TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.

**BESTELL-HOTLINE 0931/35 45 255**  
**WWW.GAMEPLAY.DE**

**gameplay™**  
THE GATEWAY TO GAMES

# Sydney 2000

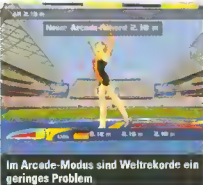
## KRAFT-MEIER



Die Grinsen der Superschweren beim Gewichtheben sind possierlich anzuschauen. Bewältigen die Kolosse ihr Gewicht, lassen sie es an obsternen Triumphgebärden nicht fehlen.



Zwölf Disziplinen – wenig Abwechslung



Im Arcade-Modus sind Weltrekorde ein geringes Problem

### → Rettungsversuche

So trivial auch der Spielablauf ist, die Grafik und die Geräuschkulisse sind nicht ganz so schlecht. Vor allem die Gewichtheber sind gut animiert und auch die Hochspringer bewegt sich mit einer gewissen Grazie. Oft konterkarieren jedoch stupide Gesichtsausdrücke oder die schäbige Stadionkulisse derartige Anstrengungen. Zwei Sprecher bemühen sich ebenfalls redlich. Aber leider trafen ihre Sprachsamples immer wieder vor Unlogik. Wie dieser Kommentar zu ein und demselben Speerwurf: »Ein Weltklassewurf! – Schade. Ich hatte eine größere Weite erwartet. – Ein phantastischer Wurf.« Der Olympia-Modus, bei dem Sie Ihren Top-Athleten erst entwickeln müssen, mag eine gute Idee sein, ist aber furcht-

bar langweilig. Virtuelles Eisen mit zwei Tasten stemmen? Nein danke. Einziger Kampf gegen menschliche Mitspieler sorgt für Erhaltung. Um zu acht gegeneinander anzutreten, benötigen Sie aber vier Gamepads und quetschen sich außerdem zu viert vor einer Tastatur zusammen. (uh)



## UDO HOFFMANN

Alle vier Jahre kommen zur Olympiade auch immer wieder olympische Gurken heraus. Auf diesem Feld gibt es schließlich noch keine etablierten Hersteller wie EA Sports, die einem das Geschäft mit den unbedarften Massenkunden vermasseln. So ein Glück. Nur wir gehässigen Spielekritiker nehmen uns das Recht heraus, vor minder guten Programmen milde zu warnen. So ein Pech. Also, angestrebter Massenkunde, höre meine Botschaft: Das Spiel ist primitiv, die Steuerung oft ungenau (Kajak, Tontaubenschießen), die Ausführung zweitklassig. Mit Sydney 2000 wirst Du nur wenig Spaß haben.

»Primitiv, zweitklassig.«

## WERTUNG SYDNEY 2000

- ▲ PRO
  - KRAFT ÜBERSCHÜSSIGES
  - KÖRPERFETT AB
  - LEICHT ZU BEGRIFFEN
- ▼ CONTRA
  - PRIMITIV
  - LIEBLOSSES DESIGN

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 70 |
| SOUND:       | 70 |
| EINSTIEG:    | 50 |
| KOMPLEXITÄT: | 40 |
| STEUERUNG:   | 60 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**47**

## Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# MIND ROVER THE EUROPA PROJECT

HERSTELLER: CogniToy TESTVERSION: Verkaufsversion 1.02  
BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98 SPRACHE: Englisch MULTI-  
PLAYER: 1-3D-GRAFIK: OpenGL HARDWARE: MINIMUM: Pentium-  
ium/200, 32 MByte RAM, 4MB-OpenGL-Karte HARDWARE: EMPFEH-  
LUNG: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16MB-OpenGL-Karte  
www.mindrover.com

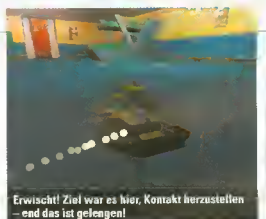


Brenne, du Gegner! Hier siegt unser kleines Panzerchen und setzt den Kontrahenten in Brand. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Sie sitzen so herum und langweilen sich im Außenposten auf dem Mond Europa. Was tun?

Kleine Fahrzeuge mit selbst angelegter künstlicher Intelligenz gegeneinander antreten lassen!

Sie suchen sich ein Chassis aus, setzen Sensoren, Bewegungseinheiten und Waffen darauf, dann wird das alles miteinander verknüpft. Unterschiedliche Kombinationen lösen Radarkontakte, die Triebwerke oder Waffen aus, während der Runde können Sie dann nicht mehr eingreifen. Mehrere Spiel-Modi erwarten Sie; außer dem Abballern des Gegners treten Sie noch in Rennen an oder versuchen, Kontakt mit dem anderen Glöster/Panzer zu vermeiden. (mash)



Erwischt! Ziel war es hier, Kontakt herzustellen – und das ist gelungen!

WERTUNG  
MIND ROVER  
THE EUROPA PROJECT  
PCPLAYER

SPIELSPASS  
**58**



## MARTIN SCHNELLE

Nach kurzer Eingewöhnungsphase hatte ich dann auch kopiert, wie man die Dinger in Bewegung setzt. Und so fioberte ich dann mit, wie sich der kleine Racker so schlägt. Leider ist kein Multiplayer-Modus vorhanden, so dass Sie Ihre Rover nicht gegeneinander antreten lassen können. Auch hätte ich mir mehr ein paar mehr Ausstattungsgegenstände wie Waffen oder Sensoren

»Ein netter Spaß.«

gewünscht. Die nicht allzu hübsche Grafik lässt sich degegen leicht verschmerzen, denn Sie echten ja doch nur auf das Verhalten der Fahrzeuge. Ein netter Spaß, dessen Motivation aber nicht ewig erhalten wird.



**Ab September...**  
**...spielt jeder Rollenspiele!**

**ROLLENSPIELE SPECIAL PCPLAYER**

NO. 2 DM 9,90

**SONDERHEFT**

**PCPLAYER**

**ROLLENSPIELE SPECIAL**

**SATTE 132 SEITEN**  
mit allem, was ein erfolgreicher Rollenspieler braucht

**FUTURISTISCH**  
**DEUS EX**  
Angst vor der Zukunft?  
10 Seiten, die Ihnen wirklich weiterhelfen

**SO GEHT'S:**  
**GEKNACKT!**  
Die wichtigsten Strategy-Guides

**DER BÜTCHENLÄRM:**  
**WELCHES ROLLENSPIEL?**  
Die besten Titel für Herbst & Winter

**SENSATIONELL**  
**BALDUR'S GATE 2**  
Der geniale Nachfolger!

**DIABLO 2**  
**Gags! Geheimnisse! Gruppenzwang!**

**AKTUELLE PREVIEWS:**  
Neverwinter Nights • Dragonflight • Arcanum • Wizardry  
Shadowbane • Evil Islands • Wizards & Warriors • Anachronox  
Dungeon Siege • The Elder Scrolls 3 • Pool of Radiance 2

**BALDUR'S GATE 2 ONLINE-ROLLENSPIELE • LÖSUNGEN**

**future**  
Medien mit Leidenschaft

CH 5.90 € 6.00 SP 5.90 £ 2.90  
4 595 211 409900 02

**future**  
Medien mit Leidenschaft

**Ab**  
**20.09.**  
**am**  
**Kiosk**

[www.pccplayer.de](http://www.pccplayer.de)

**Das beste Special!**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# TYRIAN 2000

**HERSTELLER:** Xsiv Games/Stealth Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** DOS/Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/166, 32 MByte RAM [www.xsivgames.com](http://www.xsivgames.com)



Dass diese Endgegner immer so viele Waffen haben müssen ...

**E**in Ballerspiel auf dem Shareware-Niveau längst vergangener Zeiten?

„Tyrian 2000“ entführt Sie in eine Ära, als PC-Programmierer noch verzückt darüber waren, einen VGA-Vertical-roller ruckelfrei hinzubekommen. So erwartet Sie 256 Farben-Optik in der Auflösung 320 mal 200 Punkten – technisch ist kein Unterschied zum

viereinhalb Jahre alten Vorgänger »Tyrian« zu bemerken. Fünf direkt anwählbare Welten mit über 65 Level gibt es genauso wie einen Zwei-Spieler-Modus an einem PC. Spielen Sie im Arcade-Modus, hinterlassen zerstörte Feinde Power-ups, im eigentlichen Spiel erhalten Sie stattdessen Balleraleen für Ihren PC. Tyrian 2000 hat bestehenden Nostalgie wert. (mehr)



Actionspiel für Einsteiger

# HANDKERCHIEF

**HERSTELLER:** XSIV Games/Stealth Media Group **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/200, 32 MByte RAM [www.xsivgames.com](http://www.xsivgames.com)



Noch nicht ihr Feind sieht, dass er sich in wenige Sekunden in Bursch verewandeln wird.

**A**larm in der idyllischen Kleinstadt: Mechanische Spatzen bedrohen den friedlichen Alltag braver Steuerzahler. Grund genug für Sie, den angesauten Stahlhelm und die Schrotflinte vom Speicher zu holen.

Im 2D-Hüpfen »Handkerchief« verkörpern Sie einen

schießwütigen Soldaten, der sich durch 25 optisch sehr ähnliche Level ballert. Jeder erledigte Mensch und demolierte Android hinterlässt nach seinem virtuellen Ableben etwas Kleingeld, das Sie an verschiedenen Stellen gegen Waffen oder Lebensenergie tauschen. Ab und an lädt auch ein leerer Panzer zu einer Fahrt ein, bei der Sie für kurze Zeit gegen Ihre Feinde gute Karten haben. Die grausige Aufmachung des Spiels sorgt mit Sicherheit dafür, dass Sie freiwillig vorm Feind kapitulieren. (dk)



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# KA'ROO

**HERSTELLER:** Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte [www.swing-entertainment.de](http://www.swing-entertainment.de)



Finden Sie alle Edelsteine, um zum nächsten Level zu gelangen.

**K**ängurus hoppeln erscheinend nicht nur in Australien herum, sondern sind wohl auch in unseren Breitengraden zuhause.

Den Eindruck gewinnt man jedenfalls in »Ka'RoO«. Hoch über einer Waldlandschaft schwebt eine Plattform, auf der Sie von Feld zu Feld hüpfen.

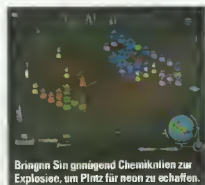
Dabei sammeln Sie fließig überall verstreute Edelsteine ein. Haben Sie Ihren Beutel mit den wertvollen Fundstücken aufgefüllt, öffnet sich die Tür zum nächsten Level. Gefährlich wird es, wenn Sie beim der Hoppelei zu übereifrig werden, denn Ihr Alter Ego hält am Rand der Plattform nicht von selbst an, sondern springt auf Ihr Kommando schon mal in die Tiefe. Das einfache Hüpfspiel begeistert allenfalls Kinder, Erwachsene wird es schnell langweilen. (dk)



Denkspiel für Einsteiger

# THE ALCHEMIST

**HERSTELLER:** Computer Systems Ddessa **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/60, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/90, 32 MByte RAM [www.ah.com.au](http://www.ah.com.au)



Bringen Sie genügend Chemikalien zur Explosion, um Platz für neon zu schaffen.

**S**elbst Chemiestudenten im ersten Semester wissen, dass aus einem Zusammenspiel von mehreren harmlosen Substanzen ein hochexplosives Gemisch entstehen kann.

In »The Alchemist« bekommen Sie nach und nach eine Reihe von Chemikalien in Reagenzgläsern überreicht. Diese

sind fest angeordnet und können allenfalls gedreht werden. Auf einer isometrischen Fläche müssen Sie die Teufelsgebräue dann so platzieren, dass nach einigen Runden mehrere Flaschen der gleichen Chemikalie nebeneinander stehen. Ist dies der Fall, so verpuffen diese. Das Spiel endet, wenn Sie die Reagenzien so ungeschickt setzen, dass keine mehr hochgehen können. Der Tetris-Stiefbruder, der nur übers Internet vertrieben wird, weckt heutzutage aber kaum Interesse. (dk)



# WIR KÜSSEN BESSER

**Leser  
werben  
Leser**

**Wenn Sie  
jetzt einen  
Freund für ein  
PC-Player-Abo  
werben, gewinnen  
auch Sie: nämlich  
das abgefahrene  
Actionspiel »KISS:  
Psycho Circus«.\***

nur mit dem Vorzug eines Abonnements fahren auch Ihre Freunde ganz schnell auf der Überholspur: Die PC Player wird mit 15 Prozent Preisvorteil frei Haus geliefert, man erhält den Haft einige Tage vor dem offiziellen Kioskverkauf, verpasst mit Sicherheit keine Ausgabe und somit weder den neuesten Player's Guide, noch die aktuellsten Demos unserer Begleit-CDs. Also – wer blitzschnell handelt, fährt gut.



\*Achtung: Aktion ist befristet bis zum 30. September 2000, der Erlang ist begrenzt.



Und so geht's: Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und an die folgende Adresse senden:

**PC PLAYER  
Aboservice GSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München**

Alternativ bestellen Sie Ihr Vorzugsabonnement auch per:  
**Telefon (089-209 591 38),  
Fax (089-200 281 22) oder  
E-Mail (future@csj.de)**

Bitte schicken Sie mir als Dankeschön für meine Werbung das Spiel KISS: Psycho Circus frei Haus zu. (Geschenkkompinger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung erfolgt, sobald das Abo bezahlt ist.) Senden Sie das Spiel bitte an folgende Adresse:

Name, Vorname  
Straße, Nr.  
PLZ, Ort

#### Ich bin der neue Abonnent.

Bitte schicken Sie mir ab sofort die PC Player für DM 109,20 (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, 13 Ausgaben pro Jahr) per Post frei Haus. Schüler und Studenten zahlen sogar nur 93,60 Mark. Nach Ablauf eines Jahres kann ich jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname  
Straße, Nr.  
PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

#### Ich wüßte folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC Player, Abo-Service GSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (gegebenenfalls streichen).

**Das Test-Magazin:**  
klar • kritisch • kompetent

C 140A



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# CULTURES - DIE ENTDECKUNG VINLANDS

**HERSTELLER:** Funatics Development/THQ **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAPHIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/333, 64 MByte RAM **www.thq.de, www.funatica.de, www.cultures.de**

**Land in Sicht! Mollige Wikinger zeigen, dass sie das Siedeln genauso beherrschen wie ihre Konkurrenten.**



Wenn Sie erst einmal die anfängliche Hürde gemeistert haben, wächst auf geduldet Ihre Siedlung ganz von allein. (alte Bilder 1024x768)

## FAKTEN

- Strategiespiel von ehemaligen Siedler-Machern
- Tutorial mit 4 Missionen
- 12 Karten für Single- und Multiplayer
- Eine Kampagne mit 13 Missionen
- Winter- und Sommerlandschaften
- Berufserfahrung ermöglicht das Ausbilden neuer Tätigkeiten
- Klassische Rollenverteilung zwischen Männern und Frauen

**H**ierzulande ärgern wir uns schon über ein Wochenende ohne Sonnenschein. Die Wikinger bei »Cultures« würden über solche Probleme wirklich froh sein.

Denn ihr kleiner Stamm leidet seit geraumer Zeit unter permanentem Dauerregen – und der verdriht nicht nur die gute Laune, sondern auch die gesamte Ernte.

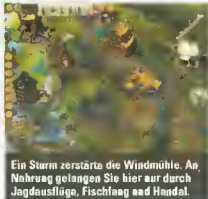
Als eines Tages die frustrierten Nordmänner mal wieder von ihren Fenstern aus den eigentlich düsteren Himmel beobachten, entdecken sie ein grelles Licht: Klarer Fall, das kann ja nur die Sonne sein. Aber Moment mal ... sie wird ja immer größer und kommt direkt auf das Dorf zu. Die vermeintliche Sonne ist

nämlich in Wirklichkeit ein kleiner Teil eines Asteroiden und schlägt direkt vor einem ahnungslosen Bewohner ein. Der beobachtet zur gleichen Zeit, wie weitere Stücke hinter dem Horizont des Ozeans verschwinden. Wenn das mal nicht ein Zeichen der Götter ist – so denken sich die einfältigen Bewohner. Also entschließen sie sich, das dorfeigene Segelschiff wieder zu entmotten und nach den anderen »Sonnensücken« zu suchen. Zwar finden sich die begehrten Steinen selbst nach langer Reise nicht, dafür verkündet ein Matrose sehr euphorisch

**»Sie sollten viel Zeit mitbringen.«**



Ihr Schiff ist mit genügend Vorräten beladen, so dass sie sich nicht gleich um das tägliche Brot kümmern müssen.



Ein Sturm zerstört die Windmühle. An Nahrung gelangen Sie hier nur durch Jagdausflüge, Fischfang und Handel.

den Satz: »Land in Sicht.« Was für ein idyllisches Plätzchen: Dichte Wälder, saftige Wiesen und vor allem kein Regen mehr – wäre doch eine gute Gegend, um sich dauerhaft niederzulassen.

So starten Sie mit einer kleinen Schar von Untergebenen in der neuen Welt. An der Umgebung gibt es wirklich nichts auszusetzen: Das Laub der Bäume bewegt sich im Wind, Schmetterlinge fliegen durch die Luft, und allerlei nahrungslieferndes Wild grast friedlich in der Gegend – und das in 16-Bit Farbtiefe. Ihr Völkchen selbst erinnert optisch deutlich an die

Gallier der Comicreihe »Asterix«. Auch die Soundkulisse ist für Ihre Siedler eine willkommene Abwechslung zum ständigen Dauergeplätscher in

der alten Heimat: Vogelgezwitscher und Wellenrauschen hallen zusammen mit CD-Audio-Musik angenehm aus dem Lautsprecher. Letztere ist zwar eine Weile ganz erträglich, doch selbst taubstumme Wikinger hauen spätestens



nach der dritten Wiederholung auf die Stopp-Taste.

#### Raffe, schaffe, Häusle baue

Ihr altes Schiff beherbergt zwar einige Vorräte, doch sollten Sie schleunigst selbst für genügend Nahrung sorgen. Befehlen Sie doch am besten den Bau einer Jägerhütte und eines Bauernhofes. Zu wenig Holz? Kein Problem! Wenn Sie noch nicht im Besitz einer Holzfällerhütte sind, machen Ihre Bauarbeiter einen kurzen Abstecher in den Wald und besorgen sich die nötigen Materialien selbst. Das kostet natürlich einiges mehr an Zeit – aber die sollten Sie für »Cultures« ohnehin mitbringen, denn Ihre Wikinger legen ein äußerst gemächliches Arbeitstempo an den Tag.

Ihre ungelerten Arbeiter lassen sich zwar für viele Jobs einsetzen,

eine dauerhafte Spezialisierung auf einen Beruf eröffnet aber neue Möglichkeiten. Beispielsweise können Sie einen Arbeiter eine Zeit lang als Farmer schuften lassen. Nach einer Weile zückt dieser stolz seinen Meisterbrief. Jetzt arbeitet Ihr Scherge nicht nur effizienter, sondern er hat auch noch die Möglichkeit, neue Berufe zu erlernen wie zum Beispiel den des Obstbauern oder des Möllers. Gern hinterlegt er zudem sein erarbeitetes Wissen in einer Schule. Dorthin schicken Sie dann einfach Ihre anderen Arbeiter, die sich dann nach kurzer Zeit selbst als Profibauern betätigen können.

Entsprechend funktioniert es auch bei anderen Berufssparten wie etwa den Lastenträgern: Mit einem Meisterabschluss dürfen die sich – wenn Sie es ihnen erlauben – ihr Tagwerk als Händler verrichten.



#### Trautes Heim, Glück allein

Aus der Sicht eines Machos ist die Welt von Cultures noch schwer in Ordnung: Der Mann geht seinem Beruf nach, während die Frau brav das Haus hütet, die Kinder erzieht und ihrem Göttergatten am Abend ein schmackhaftes Mahl zubereitet. Ein verheirateter Mann verrichtet sein Tagewerk außerdem wesentlich effizienter als ein frustrierter Single. Als Spieler übernehmen Sie die glückliche Funktion des Verkopplers. Einfach auf das Eheringsymbol einer Figur klicken und die passende bessere Hälfte auswählen. Einen lauten Schmatzer später ist die Ehe dann offiziell. Jetzt ist Ihr Volk auch in der Lage, sich zu vermehren. Im Menü der Frau können Sie einfach aussuchen, ob ein Junge oder ein Mädchen das Licht der Welt erblicken soll, und schon nach einer kurzen, jugendfreien Schmuserei ertönt Babygeschrei aus dem Lautsprecher. Doch Vorsicht: Sie sollten immer darauf achten, dass Sie Ihre Bevölkerung auch ernähren können. Sind Sie mit der Babyproduktion zu übereifrig, ist es möglich, dass Ihre Untergebenen wegen Unterernährung den Löffel abgeben.



# Cultures - Die Entdeckung Vinlands



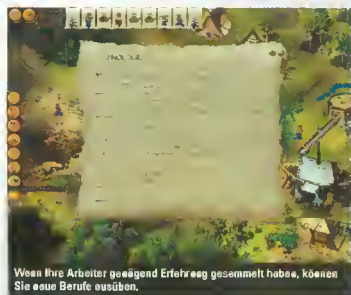
Naheliegende Wälder sind wichtige Rohstoffe- und Nahrungslieferanten für die Wikinger.

## Kaufrausch

Dummerweise fließen Milch und Honig nicht auf jeder Karte von Cultures. Mal herrscht permanente Knappheit eines Rohstoffes oder ihre Untergebenen sind von vorn herein nicht in der Lage, ein bestimmtes Gut zu produzieren. Ist dies der Fall, sollten Sie schleunigst einen Kundschafter auf die Reise schicken. Irgendwo findet sich bestimmt ein Indianerstamm oder ein Eskimodorf mit genügend Waren zum Tauschen. Schnell noch einen Händler aus den eigenen Reihen rekrutiert und schon kann der Gütertausch beginnen.

Die fremden Einwohner müssen Ihnen aber nicht unbedingt freundlich gesonnen sein. Deshalb rekrutieren Sie in Ihren eigenen Kasernen, sofern Sie über die nötigen Rohstoffe verfügen, Soldaten. Diese greifen dann auf Ihren Befehl hin in bewährter, klassischer Echtzeit-Manier Feinde an oder verteidigen Ihr Dorf. Auch bei den Kämpfen legen Ihre Wikinger die ruhige Gangart nicht ab. Hier kommt es also nicht auf eine schnelle Reaktion an, sondern vielmehr auf die richtige Wahl des Angriffsziels.

Ohne Kampf und Handel sind Sie in manchen der 13 Missionen der



Wenn Ihre Arbeiter genügend Erfahrung gesammelt haben, können Sie neue Berufe ausüben.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Age of Empires 2 ist auch wie vor der Release in Sachen Strategiegame. Der Caesar-Nachfolger Pharaos bietet komplexes Aufbauvermögen im alten Ägypten. Der dritte Teil der Siedler-Reihe hat von der Optik und vom Spielprinzip her wohl die größte Ähnlichkeit mit Colonus. Die Grafik der Wikinger gefällt zwar, dafür befähigen Sie nur ein Volk und auch der Spielablauf könnte etwas flotter sein. Ein weiteres Siedler-Plagiat ist Die Völker, das Sie mittlerweile als günstigen Budget-Titel erwerben können.

|                              |    |      |
|------------------------------|----|------|
| ■ Age of Empires 2           | 88 | 1189 |
| ■ Pharo                      | 87 | 1239 |
| ■ Die Siedler 3 Geld Edition | 85 | 5200 |
| ■ Cultures                   | 78 | 9200 |
| ■ Die Völker                 | 77 | 799  |

Kampagne von vornherein zum Scheitern verurteilt. Meist geht es darum, bestimmte Mengen an Rohstoffen zu erwirtschaften oder Ihre Bevölkerung auf eine vorgegebene Größe zu bringen. Die Nachbarvölker werden allein

vom Computer gesteuert, wobei die Künstliche Intelligenz mit Übung recht schnell zu bezwingen ist. Im Unterschied zu anderen Konkurrenten dürfen Sie bei Cultures nur die knuddeligen Wikinger steuern. (dk)



Brrr! Winterurlaub ist in, wenn Sie den Level schaffen wollen.



## DAMIAN KNAUS

Vielleicht gehöre ich auf Grund unserer hektischen Zeit nicht mehr zu den geduldsten Menschen, aber müssen meine Wikinger wirklich so ein gemütliches Tempo draufhaben? Oft sitze ich längere Zeit vor dem PC und warte, bis ein Siedler endlich seinen Meisterbrief schafft oder die lieben Kinder schließlich ihr arbeitsfähiges Alter erreichen. Da würde nur noch die Zeitbeschleunigung helfen. Während der tatenlosen Zeit entschädigt Sie dafür die wirklich gelungene Grafik im Spiel. Manchen sind die Schergen vielleicht schon eine Spur zu knuddelig geraten. Doch wer mit »Die Siedler 3« auskam, wird sich auch gern mit den Wikingen von Cultures anfreunden.

»Sehr gemütliches Tempo.«

## WERTUNG CULTURES

|                              |              |    |
|------------------------------|--------------|----|
| ▲ PRO                        | GRAFIK:      | 80 |
| • KUNDEN GEFÜHLEN            | SOUND:       | 70 |
| • BERUFERFAHRUNG             | EINSTIEG:    | 80 |
| • NIEDLICHE GRAFIK ...       | KOMPLEXITÄT: | 80 |
| ▼ CONTRA                     | STEUERUNG:   | 80 |
| • ... FAST SCHÖN ZU NIEDLICH | MULTIPLAYER: | 80 |
| • LANGWIEGIGER AUFBAU        |              |    |

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**78**



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

# BANG! GUNSHIP ELITE

**HERSTELLER:** Rayland Interactive/Red Storm Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte [www.redstorm.com](http://www.redstorm.com), [www.rayland.com](http://www.rayland.com)

**Oh mein Gott – Außerirdische bedrohen die Existenz der Menschheit! Also schwingen Sie sich in Ihren Jäger und feuern mit allem, was Sie haben!**

Schick: Explosionen im farbenfrohen All: Die Grafik ähnelt der von X.



Dicke Schiffe in feindlicher Umgebung: In vielen Missionen müssen Sie etwas beschützen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**»Die Langzeit-Motivation ist fraglich.«**

**E**igentlich sollte »Bang! Gunship Elite« schon vor einigen Monaten über das holländische Softwarehaus Project Two unter dem Namen »Big Bang!« erscheinen.

Doch der Pleiteteiler machte dem einen Strich durch die Rechnung, und deswegen fungiert nun Red Storm Entertainment als Vertrieber.

## Gutes Alien, böses Alien

Immer dieser Ärger. Auf der Suche nach dem Erz Khä kommt der Allianz – bestehend aus Ihnen und zwei Alien-Rassen – die üblen Sektor und Morphoth in die Quere. Diese beiden Spezies sind für ihr Unmuts-Potenzial bekannt, und so ballern Sie, was Ihr kleiner Jäger nur hergibt. Bewaffnet mit Strahlenkanonen und zielsuchenden Geschossen

begeben Sie sich ins Krisengebiet, in dem es neben Ihren Schutzbefohlenen vor bösen anderen Schiffen wie Asteroiden nur so wimmelt.

Mit Maus und Tastatur bringen Sie Licht ins Dunkle in Form von hübschen Explosionen und Waffeneffekten, wobei die Optik übrigens an Ego-softs »X« erinnert. Dies wiederholen

Sie, bis alle Missionen erfüllt sind. Das macht zwar kurzfristig Spaß, doch mangels Abwechslung samt des hohen Frustrations, wenn Sie mal wieder das Zeitliche gesegnet haben, ist die Langzeit-Motivation doch fraglich. Mehr Freude als am ähnlich angelegten »Sinistar: Unleashed« haben Sie hier aber allemal. (mash)



## MARTIN SCHNELLE

Junges, aufstrebendes Programmier-Team hat nettes Spiel mit netter Grafik – so könnte Rayland Bang! angespielen haben. In der Tat sieht das Ganze mit den Explosionsringen, den Lichteffekten und farbigen Nebeln auch sehr schön aus, der letzte Schiffschiff fehlt jedoch. Der Schwierigkeitsgrad beispielsweise ist so hoch, dass Einsteiger schon nach kurzer Zeit die Maus auf die Matte werfen werden. Außerdem ist die ständige Ballerei gegen Aliens auf Dauer recht langweilig. Es passiert einfach nichts Neues bis auf weiter entwickelte Waffen und Feinde. Das erinnert an Roland-Emmerich-Filme: Geradlinig und technisch gut, aber nach dem vielversprechenden Anfang bald öde.

**»Der letzte Schiffschiff fehlt.«**



Einige Objekte erreichen beeindruckende Ausmaße.



Mit Ihrem Jäger retten Sie die Galaxis.

## WERTUNG BANG! GUNSHIP ELITE

- ▲ PRO
- GUTES LANGE BALLEREI
- SCHÖNE GRAFIKEFFEKTE
- ▼ CONTRA
- HAMMERHART
- AUF BALD ÖDE

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 80 |
| SOUND:       | 60 |
| EINSTIEG:    | 90 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG:   | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

68

## FAKTEN

- 19 Missionen
- 10 Waffen
- 5 Alien-Rassen
- 8 Deathmatch-Level

3D-Action für Fortgeschrittene

# STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



HERSTELLER: Raven Software/Activision TESTVERSION: Beta vom August 2000 BETRIEBSSYSTEM: Windows

95/98 SPRACHE: Deutsch/Englisch, wählbar MULTIPLAYER: bis 16 (per Netzwerk, Internet) 3D-GRAFIK: OpenGL HARWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte HARWARE, EMPFEHLUNG: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

www.ravensoftware.com/eliteforce, www.hezarteam.de

**Autobahnausfahrt verpasst? Halb so wild, einfach die nächste nehmen und umdrehen. Die Voyager hat es da etwas schwerer: Sie ist 70 Jahre von ihrem Ziel entfernt und außerdem noch mit kaputtem Antrieb in einem Raumschiff-Friedhof gestrandet.**

VIDEO  
AUF CD A

Gemeinsam einsam: Bei einer Mission auf einem Borg-Kubus greift Seven of Nine ihre ehemaligen Brüder und Schwestern an Ihrer Seite an. (alle Bilder GeForce 256, 1024x768)



Die just aufgelesene Stasiswaffe macht hier kurzen Prozess mit den Ethernoren.

Deep Space Nine ist abgeschlossen, die kreativen Köpfe des Paramount-Medienkonzerns konzentrieren sich nun auf das einzig übrige Trek-Unternehmen. Die Spiele-Entwickler auch: »Star Trek Voyager: Elite Force« ist der erste Titel um Janeway und Co.

## S.O.S. – wo sind wir?

Die NCC-74656, wie die Voyager mit bürgerlichem Namen heißt, trifft bei ihrer Reise immer wieder auf übel gelaunte Zeitgenossen, die im besten Fall nur das Schiff entern und die Besatzung in ein Internierungslager stecken wollen. Keine schönen Aussichten. Deswegen erdachten die Designer von Raven Software das Hazard-Team und schoben ihre Idee gewitzt Lieutenant Tuvok in die Schuhe. Dabei handelt es sich um zwei Kommandoeinheiten à sieben Personen, die für Captain Janeway in Krisenfällen die Kastraten aus dem Warp-Kern holen und die Sicherheit des Schiffs garantieren sollen.

Ein solcher Krisenfall trifft just nach einer Übungsmission ein: Die Voyager wird von einem ungeklärten Phänomen in eine Art Raumschiff-Friedhof teleportiert, der obendrein von einem Dämpfungs-

## FAKTEN

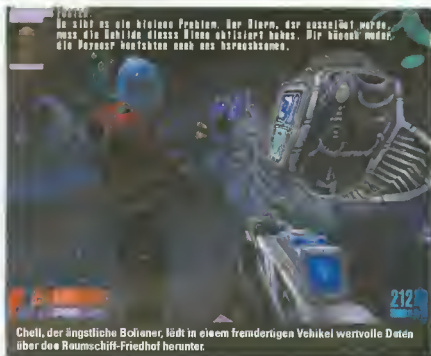
- 8 Missionen mit rund 40 Sub-Levels
- 14 Alien-Rassen
- 9 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Jederzeit speicherbar
- Gute Mehrspieler-Modi mit 17 Karten und 58 Charakteren
- Wahlweise deutsche Synchron- oder Originalsprecher mit deutschen Untertiteln
- Nutzt die »Quake 3 Arena«-Engine
- Anwählbares Tutorial
- Bildschirmhintergründe als Zugabe enthalten
- Mac-Version in Arbeit

**S**ternzeit 48038,5, das Raumschiff Voyager startet zu seinem Jungferflug. Noch ehnt niemand der 150 Besatzungsmitglieder, dass eine vergleichsweise harmlose Jagd nach Maquis-Rebellen etwas länger dauern wird: Bei einer Höchstgeschwindigkeit von Werp 9,975 schlappe 70 Jahre, um genau zu sein.

Die Helmreise der Voyager aus dem Delta-Quadranten verläuft alles

andere als langweilig – jedenfalls für die Crew, der Fernsehzuschauer kommt bei manchen Episoden der jüngsten Star-Trek-Serie nicht aus dem Gähnen heraus. Inzwischen hat sich die Situation etwas gebessert:

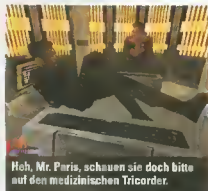
**»Die Designer müssen Half-Life und die Dark-Project-Titel exzessiv gespielt haben.«**



feld umgeben ist. Dabei gingen Antrieb und Sensoren selbstverständlich in die Binsen – klingt wie eine TV-Folge, oder? So muss sich das Hazard-Team auf diversen Schiffen des Friedhofs nach Rettungsmöglichkeiten umsehen und Stück für Stück herausfinden, was hinter der Entführungsaktion steckt. Als rangmäßig zweithöchster Offizier immer mit dabei: Sie als Fähnrich Alexander – auf Wunsch auch Alexandria – Munro.

#### Stimmungshoch

Elite Force ist nicht der erste 3D-Action-Titel im Enterprise-Universum. Das grottenschlechte, quälend langsame »Star Trek: Generations« sowie das etwas trockenere »Klingon Honor Guard« liegen Ihnen und uns noch heute schwer im Magen. Doch frohe Kunde – die Raven-Designer müssen »Half-Life« und die »Dark Project«-Titel exzessiv gespielt haben: Elite Force ist ungeheuer abwechslungsreich und besticht durch seine dichte Atmosphäre, die weit über die eines normalen 3D-Shooters hinaus geht. Dazu erweiterten die Raven-Jungs die eingekaufte »Quake 3: Arena«-Engine um das so genannte Icarus-Skript-System, das für einen kräftigen Schuss Leben sorgt: Etlliche Personen reden miteinander, reagieren auf Ihre Anwesenheit, helfen Ihnen



oder bitten um Ihr Eingreifen. Ein Funkspruch während einer Außenmission enthüllt neue Details, ein Kollege betritt nach kurzem Gespräch den Raum oder öffnet Ihnen eine Tür. In anderen Abschnitten schleichen Sie sich wie Meisterdieb Garrett an schlafenden Gegnern vorbei und belauschen patrouillierende Wachen.

Gelegentlich stehen auch Entscheidungen an: Wagen Sie einen Ego-Trip zur Befreiung eines Besatzungsmitglieds? Oder gehen Sie stur nach Befehl vor? Je nach Persönlichkeit reagieren Ihre Team-Mitglieder individuell auf die von Ihnen getroffene Entscheidung: Die Scharfschützin Telsa Murphy ist eher kühl und zurückhaltend, der Sprengexperte Austin Chang ruhig und besonnen, die Feldmedizinerin Juliet Jurat kritisch und aufmüpfig. Der bollanische Feldtechniker →

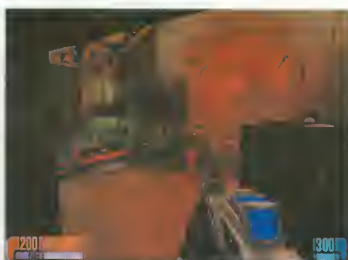
## »Elite Force besticht durch seine dichte Atmosphäre.«



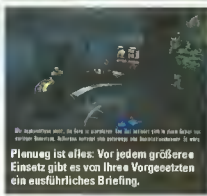
### DAMIAN KNAUS

Die letzten Folgen von »Star-Trek«-Wer stürzt nächste Woche mit dem Shuttle ab? »Voyager ließen mich ganz vergessen, dass Weltraumbenteuer auch spannend sein können. Doch Elite Force bringt das zurück, was ich in den jüngsten Episoden so vermisse: Spannungselemente und Action. Einfach toll, selbst mal mit der Waffe im Anschlag durch einen düsteren Borg-Kubus zu hetzen, während die Mensch-Maschinen mir mit dem Satz »Widerstand ist zwecklos« auf den Fersen sind. Ehrfürchtig beuge ich mich Janeways und Tuvoks Befehlen, rette mal eben kurz die Voyager vor einem Warpkerbbruch und reagiere meine übrig gebliebenen Aggressionen im Holodeck ab. Ganz klar, Star Trek Voyager: Elite Force empfehle ich jedem Trekker, dem die Action in der Serie zu kurz kommt.

»Für jeden Trekker, dem die Action in der Serie zu kurz kommt.«



Nanu? Was macht denn ein klingonisches Terminal in diesem uralten Maschinenraum?



### SCHIFF AHOII

Die acht Missionen in Elite Force spielen sich allesamt an Bord bekannter und unbekannter Raumschiffe ab. Hier eine kleine Auswahl.



U.S.S. Voyager Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spiels und Ihre »Heimatbasis«



Köder-Schiff der Foaga Das fräudenartige Gefährt lockt die Voyager ins Dämpfungsfeld.



Scavenger-Hauptquartier Dieses Schiffkonstruktionsartillerie beheimatet skrupellose Plünderer



Borg-Kubus Auch die Borg genießen in der Fänge der Forge – eigentlich erschreckend.

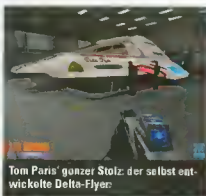
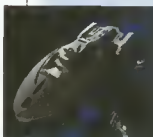


# Star Trek Voyager: Elite Force



## HANDBUCH FOLGT

Viele Leser mailen uns immer wieder ein herzliches »Schreibt doch mal was über die Handbücher!« Zur Verdeutlichung, warum das off leichter gesagt als getan ist, gibt's dieses Bildschirmsfoto der »Elite Force«-Anleitung. Wie Sie sehen, sehen Sie – noch – nichts.



Tom Paris' ganzer Stolz: der selbst entwickelte Delta-Flyer

→ Chell ist eher ängstlich und braucht öfter eine Aufmunterung.

### Hirn einschalten

Elite Force ist in acht Hauptmissionen mit rund 40 Sub-Leveln aufgeteilt. Der Übergang zwischen diesen verläuft fließend und ist nur durch Ladepausen beziehungsweise ein Lieferpausen beziehungsweise erkennbar. Zahlreiche Szenen spielen an Bord der Voyager. Dafür wurde der 344 Meter lange Raum der Intrepid-Klasse flapsierender genau nachgebaut: Der Maschinenraum, die Krankenstation, die Brücke, ein Hangar, selbst Jefferies-Röhren und Aufzugsschächte warten auf einen Besuch. Rund 80 Pro-

Dark Project im Weltall: An diesem Wächter müssen Sie leuten vorbeihuschen.



## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

■ Half-Life (Vollversion) basiert trotz älterer Grafik. Es gibt noch einen etwas höheren Stau- und Action-Faktor als Raven Software's Star Trek Voyager: Elite Force. Looking Glass' Dark Project 2: The Metal Age konzentriert sich auf atmosphärisch dichtes Horrormaterial, KISS Psycho Circus (Third Law Interactive) ist das genaue Gegenteil. Das etwas zühe Klingon Honor Guard von Microprose kommt trotz Unreal-Engine nicht mehr ganz mit.

|                                  |    |       |
|----------------------------------|----|-------|
| ■ Half-Life (deutsch)            | 90 | 1238  |
| ■ Star Trek Voyager: Elite Force | 88 | 10200 |
| ■ Dark Project 2: The Metal Age  | 87 | 22000 |
| ■ KISS Psycho Circus             | 78 | 92000 |
| ■ Klingon Honor Guard            | 70 | 1038  |

zent des Schiffes sollen angeblich im Spiel begehbar sein. Leider nicht in einem Stück – je nach Sub-Level wird fließig nachgeladen, oft versperren Energiebarrieren, die beim Transfer zum Raumschiff-Friedhof entstandene Schäden absichern, Ihnen den Weg.

Neben den schon erwähnten, automatisch ablaufenden Dialogen können Sie sich jederzeit einer anderen Figur nähern und versuchen, sie mit einem Druck auf die Leertasten anzusprechen. Dies ist auch wichtig, um über den Gefühlszustand der einzelnen Team-Mitglieder Bescheid zu wissen. Dazu kommen zahlreiche Geschicklichkeits-Einlagen, mit denen Sie Feinde auf die falsche Fährte locken oder Hindernisse überwinden. Ein Beispiel: In einem feindlichen Schiff krabbeln Sie durch Versorgungsschächte und eliminieren dabei einige Parasiten, die Ihnen fest entgegenhüpfen. Sie erreichen eine Halle, in der einige Klingonen arbeiten, schleichen sich geduckt an ein Kontrollpult und deaktivieren eine Abwasserpumpe. Die Klingonen sind erregt und fahren mit einem Aufzug ein Stockwerk tiefer, um bel der Pumpe nach dem Rechten zu sehen. Dann einer meint,

das vielleicht ein Parasit in die Pumpe geraten wäre, ein anderer warnt davor, dass im Notfall der Abwasser-Füllstand nicht mehr gesenkt werden könnte. Das bringt Sie auf die Idee, mit einer anderen Konsole den Füllstand zu erhöhen: Die Klingonen ertrinken und das Abwasser schwemmt in einem Schacht, den Sie überqueren müssen, eine Kiste nach oben. Und über diese springen Sie dann bequem auf die andere Seite.

### Zu den Waffen!

Ganz ohne Feuergefechte läuft Elite Force trotzdem nicht ab – schließlich handelt es sich immer noch um einen 3D-Action-Titel. Borg, Klingonen, Hirogen, Etherianer, Malonen und neun andere Völkchen sind auch keine Anwärter auf den nächsten Friedensnobelpreis. Dennoch sollten Sie bewaffnete Konflikte so lange wie möglich hinauszögern, in der Überzahl sind Sie so gut wie nie.

## NEULICH AUF DEM HOLODECK

Fast ein kleines Wunder, dass Paramount Pictures als Lizenzinhaber die teilweise wilden Ballereien im ach so friedlichen Star-Trek-Universum toleriert. Die reinen Mehrspieler-Partien, die Sie über ein eigenes Icon starten, finden allerdings komplett auf dem Holodeck statt – so gibt's deutlich weniger echte Tote. Und deswegen sind auch die Einzelspieler-Level nicht nachspielbar. Clevere Erklärung:

Auf dem »Holodeck« warten also zwölf eigene gesteuerte Level für Solo- und Team-Deathmatch und fünf Capture-the-Flag-Arten. Von Raumschiff-inspirierten, herrlich verwinkelten Korridoren und Hunger-Hellen bis hin zu düsteren Klingonen-Festungen ist alles dabei. Die Voyager suchen Sie allerdings vergeblich. Dafür bauten die Raven-Designer bewährte Schiffskomponenten zusammen, etwa Transporterplattformen, die als Teleporter zwischen den verschiedenen Level-Abschnitten dienen. Auch Turbolift-Schächte und Jefferies-Röhren sind dabei, doch darin sind Sie extrem verwundbar.

Jeder der Level besitzt ein »Stammersonen«-verschiedener Gegner aus dem Einzelspieler-Modus. Im Borg-Kubus sind das verständlicherweise andere als in einem Föderationsraum. Insgesamt 58 Charaktere, darunter die Brückencrew, die beiden Hazard-Teams sowie jede Menge Außerirdische kommen so zusammen.

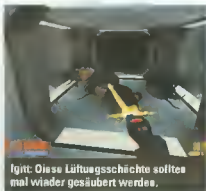
Wie bei Duke 3 Arena dürfen Sie eigene Internet-Server eröffnen, in die sich andere Spieler einlinken und gemeinsam oder gegeneinander durchs All flitzen – für Langzeit-Spielspaß ist also auch dann gesorgt, wenn die Voyager den heimischen Alpha-Quadranten schon längst wieder erreicht hat.



Aufgabe: Erreichen Sie die andere Seite des Schachts, ohne sich den Hals zu brechen.



Lösung: Heben Sie den Abwasser-Spiegel und springen Sie über die schwimmende Kiste.



Irgendwie: Diese Lüftungsschicht sollte mal wieder gesäubert werden.

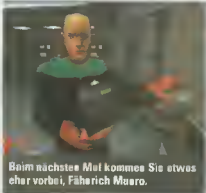
Und beobachten Sie Ihre Gegner: Anderenfalls ist es etwa unmöglich, einen übermächtigen Hiron-Jäger und –Captain zu besiegen.

Nicht alle der insgesamt neun Waffen besitzen Sie schon von Anfang an: Zu Beginn sind es gerade mal ein Standard-Phaser und ein Phasergewehr. Auf den Missionen finden Sie jedoch weitere etwa eine Stasiswaffe, einen Tetryon-Disruptor oder einen Bogenschweller.

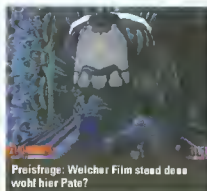
Seven of Nine entwickelte für den Kampf gegen ihre Artgenossen den U-Mod, den Unendlichkeits-Modulator. Dieser Ballermann moduliert ständig die Frequenz des Laserstrahls, so dass die Borg ihre Schutzschilde nicht darauf einstellen können. Allen Waffen gemein ist eine zweite Funktion, die erhöhten Energieverbrauch gegen einen mächtigen Schuss eintauscht. Zum Glück tanken Sie Waffen- und Lebensenergie unterwegs wieder auf.

In einigen Einsätzen sind Sie allein, in anderen mit ein paar Kameraden unterwegs. Letzteres hat Vor-, aber auch Nachteile: So geben Ihnen Ihre Team-Mitglieder Feuer- und Schutz, umgekehrt müssen Sie verhindern, dass etwa Seven of Nine beim Knacken eines Schlosses hinterrücks niedergemeuchelt wird. Der Tod eines Team-Mitglieds führt allerdings in den meisten Fällen zum Abbruch der Mission – passen Sie also auf, wohin Sie schießen.

Neben ihnen, den 13 Mitglidern des Hazard-Teams und zahlreichen Besatzungsmitgliedern sind auch alle neun Senior-Offiziere von Captain Janeway bis zum Koch und Pausenclown Neelix mit dabei. Manche nur kurz, andere etwas länger. So begleitet Sie beispielsweise Seven of Nine bei einer Mission in einem Borg-Kubus, Fähnrich Muro.



Beim nächsten Mal kommen Sie etwas eher vorbei, Fähnrich Muro.



Preisfrage: Welcher Film stand da und woht hier Pate?

Paris fliegt Sie mit dem Delta-Flyer zu einem Einsatzgebiet. Übrigens nur, wenn Sie vorher die Andockklammern des Flyers lösen.

#### Sauber und gut

Es liegt bestimmt nicht an der verwendeten Grafik-Engine, dass die Umgebung teilweise etwas klinisch-kühl wirkt. Schauen Sie sich zum Vergleich mal die Bilder aus »Heavy Metal F.A.K.K. 2« auf Seite 100 an, das die gleiche Engine nutzt. Sicher, im Klingonen-Cockpit wabert Dunst und die Waffeneffekte sind spektakulär, doch sonst bleibt alles relativ Star-Trek-typisch aseptisch sauber und aufgeräumt. Hier hat »Deus Ex« (Test in PCP 8/2000) mit unzähligen Details wie herumliegenden Zeitungen oder Computerkonsolen, deren Nutzung für das Spiel nicht zwingend nötig sind, die Nase vorn.

Trotz angeblich neu durchgeführten Motion-Capturings gleiten die Kollegen des Hazard-Teams optisch seltsam durch die Gegend – manchmal direkt vor Ihre Füße, so dass Sie erst mal um sie herumlaufen müssen. Das passiert Fähnrich Muro im »von außen«-Steuermodus übr-



Ob der Trick klappt? Telsie gibt sich als ihre Gefangene aus, um es da Weches vorbei zu kommen.

gens auch selbst: Rufen Sie mit der »«-Taste (ganz oben links auf der Tastatur) die Konsole auf und tippen Sie »cg\_thirdperson 1« ein. Schon spielen Sie in einer – recht gewöhnungsbedürftigen – Action-Adventure-Perspektive.

Dafür überzeugt Elite Force akustisch voll und ganz. Wahlweise sprechen die Polygon-Astronauten mit ihren deutschen Synchron- oder den Originalstimmen. Antriebs-, Tür-, Konsolen- und Aufzugsgänge kommen direkt aus den Paramount-Klangbibliotheken.

Ganz klare Sache: Voyager-Fans kommen an die meisten Titel nicht vorbei – Elite Force ist spannender als so manche Fernseh-Satell.

Auch Enterprise-Sympathisanten, die sich für Janeway und Konsorten nie ganz erwärmen konnten sollten zugreifen – sonst verpassen sie eins der besten 3D-Action-Spiele des Jahres. (ra)



#### ROLAND AUSTINAT

Faszinierend: Elite Force spricht selbst Leute wie mich an, denen 3D-Shooter sonst nicht allzu viel bedeuten. Aber durch die umwerfende Präsentation und die durchgehende Story fühle ich mich wie mitten in einer guten TV-Doppelfolge – Hut ab, Raven Software. Gabe es noch eine Präsentations-Wertung, müsste die eine 100 bekommen: Mit »Vorfilm«, Vorspann, den Missionen, in denen sich Action und ruhige Momente perfekt ergänzen, ist Elite Force fernschreif.

Kritikpunkte wollen Sie hören? Da fallen mir höchstens die Ladezeiten zwischen den Sub-Levels oder die etwas schrägen Animationen ein. Und dass das Spiel irgendwann vorbei ist. Ist es ein 3D-Shooter? Ein Action-Adventure? Ein 3D-Abenteuer mit Baller-Elementen? Keine Ahnung. Für mich ist Elite Force schlicht und ergreifend der beste Star-Trek-Titel seit Jahren.

#### »Der beste Star-Trek-Titel seit Jahren.«

### WERTUNG ST VOYAGER: ELITE FORCE

|                             |              |    |
|-----------------------------|--------------|----|
| ▲ PRO                       | GRAFIK:      | 80 |
| ■ FUNKT. ATMÖ-SPHÄRE        | SOUND:       | 90 |
| ■ RUNDUM COOLE PRÄSENTATION | EINSTIEG:    | 80 |
| ▼ CONTRA                    | KOMPLEXITÄT: | 70 |
| ■ NACHLADENPAUSEN           | STEUERUNG:   | 80 |
| ■ HÖLZERNE ANIMATIONEN      | MULTIPLAYER: | 80 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

88



»Widerstand ist zwecklos! Auch die Borg bevölkern den Raumschiffs-Friedhof.

# Action-Simulation für Einsteiger

## ROAD WARS

**HERSTELLER:** Interactive Vision/Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98  
**SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet)  
**3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte  
**www.swing-games.de, www.iaivision.com**



Mit Nitro-Power und Beschleunigung. Die Grafikfehler tauchen auf allen Test-Rechner auf. (Direct3D, 1024x768)

Zwölf Fahrer stehen für genauso viele Strecken zur Wahl, wobei Sie sich jeweils sechs erst erfahren müssen – oder

**H**atten Sie nicht schon immer den Wunsch, mit einem bewaffneten Auto den Berufsverkehr aufzumischen?

Hier fahren Sie zumindest Rennen mit solchen Vehikeln.

Sie benutzen die motivations-tötenden Cheats aus dem Handbuch. Im Liga-Modus bekommen Sie Geld, mit dem der Schlitten repariert und aufgemotzt werden kann. Insgesamt stehen 20 Waffensysteme zur

Verfügung, jeder Fahrer hat dabei irgendeinen Vorteil: Der eine zählt etwa 25 Prozent weniger für neue Motoren, der andere wird von den am Streckenrand postierten Kanonen nicht beachtet.

Übrigens: Wundern Sie sich nicht über die merkwürdigen Farben und Texturenfehler der Autos. Die erhalten wir auf fünf verschiedenen Systemen mit NVIDIA- und Voodoo-Chipsatz. Gut möglich, dass also auch Ihre Grafikkarte betroffen ist. Den Entwicklern ist dieses Problem jedoch bekannt, Abhilfe ist in Sicht. (mesh)



So soll das Spiel eigentlich aussehen. (Entwicklerbild)

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
**ROAD WARS** **35**  
**PCPLAYER**



### MARTIN SCHNELLE

**Autos? Mit Waffen? Hört sich gut an? Denkstel!** Bei Road Wars finden sich eine Reihe Fehler, die nicht mehr sein dürften. Ein Beispiel: Sie kollidieren mit einem Auto und verlieren völlig die Kontrolle über Ihr Fahrzeug, während der Unfallgegner unbehelligt davonbraust. Und das passiert ständig. Einmal wurde ich von einer Granate getroffen und habe mich 19-mal (gezählt) um meine eigene Achse gedreht.

**»Hört sich gut an? Denkstel!«**

Das werden Sie bei den gegnerischen Wagen nicht finden. Dazu kommen die merkwürdigen Grafikfehler; falls die Programmierer das in den Griff bekommen, addieren Sie zehn Punkte zur Wertung. Alles in allem wird Road Wars trotzdem ein Fehlschuss bleiben.

# Action-Simulation für Einsteiger

## JAGDVERBAND 44 SCREAMING EAGLES

**HERSTELLER:** Hammer Technologies/Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98  
**SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 3D-GRAFIK: Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/300, 64 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **www.black-star.de, www.jag44.de**

Da brant der Liberator. Dank des hässlichen Cockpits sieht man aber nicht viel davon. (alle Bilder Direct3D, 640x480)



**U**nd wieder scheitert ein Entwicklerteam am Spagat zwischen Actionspiel und Simulation.

Jeweils acht Maschinen auf Seiten der Alliierten und der Wehrmacht steuern Sie in dieser 2. Weltkrieg-Fliegerlei, eine Kampagne auf beiden Seiten findet sich ebenfalls. Die Grafik steht dabei kurz vor dem Adjektiv 'abscheulich', denn dicke Streben versperrten die Sicht nach außen, klitzige Rauch- und Feuerwolken erhöhen auch nicht eben die Übersicht. Dazu zittern die Anzeigen, auf denen eh nur Unsinn abzulesen ist. Zum einen fliegen Sie Jäger, die andere Flugzeuge abschließen sollen, dann müssen



So eine B-24 kann eine Menge Bomben mitschleppen.

Sie Bomber ins Ziel bringen. Das Abwerfen der Sprengkörper gerät aber zum Vabanquuspiel, da Sie Pi mal Daumen anvisieren, und das geht auch nur in geringen Höhen. (mash)

**WERTUNG** **SPIELSPASS**  
**JAGD-VERBAND 44** **17**  
**PCPLAYER**



### MARTIN SCHNELLE

Eine Grafik, welche die Propeller in den Motoren darstellt, zittrige Cockpits liefert, sollte doch vielleicht noch mal überarbeitet werden. Simulations-Freunde stören sich an Kolbenmotoren-Geräuschen bei Düsenjägern, während die Action-Zielgruppe nur wenig mit den hässlichen Objekten und dem Spielablauf zurechtkommen dürfte. Einmal sind die Aufträge nach zehn Sekunden zu Ende, da ein Flugzeug abgeschossen werden soll, dass mir direkt entgegenkommt, dann bin ich stundenlang mit einem Bomber zum Ziel unterwegs.

**»Ach Du liebe Güte!«**



## Actionspiel für Einsteiger

# BEACH HEAD 2000

**HERSTELLER:** Digital Fusion/Wizard Works **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch  
**MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM [www.digitalfusion.com](http://www.digitalfusion.com), [www.wizardworks.com](http://www.wizardworks.com)



Storbt, ihr bösen Touristen! Mit Maschinenkanone, Artillerie und Raketen bewegen Sie Ihren Strand. (Alle Bilder 640x480)

**M**allorca-Urlauber wissen es längst: Keim heben die sich ein schönes Fleckchen am Strand erobert, kommen auch schon schlecht geleun-

te Sandfettischisten und versuchen, sie zu vertreiben.

Hier werden die Strandkörbe besonders schwer umkämpft: Die Bösewichter kommen mit Landungsbooten, Jägern, Bom-



Auch in der Luft lauert der Tod.

bern, Hubschraubern und Mannschaftstransportern. Selbstredend stürmen dazu noch jede Menge Infanteristen auf Sie ein.

Gut, dass Sie bewaffnet sind: Neben einer doppelläufigen Maschinenkanone haben Sie ein schweres Geschütz und ziel-

suchende Raketen, außerdem können Sie Artillerieschläge anordnen. Geht Ihnen die Munition aus, müssen Sie mit der Pistole vorlieb nehmen, die aber auch bald leergeschossen ist. Zuweilen wirft ein Flieger neue Munition oder Lebensenergie per Fallschirm ab. Das alles wirkt wie actionlastiger »Deer Hunter«-Klon. Und auf einer derartigen Engine basiert das Spiel wohl auch. (mesh)

**WERTUNG**

BEACH HEAD 2000

**PCPLAYER**

**SPIELSPASS**

**32**



**MARTIN SCHNELLE**

Zunächst mecht es ja noch Spaß, die kleinen Boote zu versenken und Infanteristen umzumähen. Doch bald stellt sich heraus, dass es nur echt Gegnersorten gibt, die in Varianten auftauchen. Die einzelnen Level laufen fast immer gleich ab, also ist Auswendiglernen angesagt. Dazu kommen spielerische Schwächen, wie das nicht vorhandene Fadenkreuz und die mangelnde Munition – haben Sie nämlich Ihr Pulver verschossen, können Sie das Spiel gleich beenden. Eine Waffe, die immer schießt, wäre durchaus sinnvoll.

»Auswendig lernen ist angesagt.«

**BLACKSTAR**

game maker 2000

**GO GET IT!**

**GameMaker 2000**

**NEW!**

COMPUTERPROGRAMM  
SIEHEST SELBST!

**WATCH FOR OUT**

**Game Maker professional**

[www.gamemaker2000.de](http://www.gamemaker2000.de)

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# PANZER GENERAL

## UNTERNEHMEN BARBAROSSA

**HERSTELLER:** SSI/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch geplant) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/400, 64 MByte RAM 16MB-Direct3D-Karte

**Wir befinden uns im Jahre 2000. Alle Wohnzimmer-Strategen kämpfen nur noch in Echtzeit. Nur die Militärliebhaber von SSI setzen nach wie vor auf rundenbasierte Scharmützel.**

Was wäre Russland ohne seinen Winter? In den Schnee-Szenarien ist schönes Flugwetter die Ausnahme und ein schnelles Vorwärtsschreiten natürlich entsprechend erschwert.



### FAKTEN

- 4 nichtbenutzbare Kampagnen
- Etwa 20 Einzelszenarien
- Schlachtengenerator mit über 60 Landkarten
- Rund 100 neue, teilintelligente Einheiten
- 40 spezielle Führungsfähigkeiten
- Erweiterte, stufenlose Kameraführung
- 3D-Wettereffekte
- Box enthält eine DOS/Win-Version von Panzer General 1 (mit überarbeitetem Handbuch)

**A**ls im letzten Jahr der »Panzer General: Western Assault« herangepölkert, ahnten kundige Strategen schon, dass dies nur die erste Hälfte des Schützenfestes sein konnte, denn schließlich wurden hier nur die westlichen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs beachtet.

Nach längerer Waffenruhe dürfen Sie endlich auch Europas Osten in Angriff nehmen, idealen Flankenschutz erhalten Sie dabei von größeren Armeen und einer vielfach verbesserten Handhabung.

Sieht man mal von einigen neuen Szenariozielen wie dem Vernichten

Immer noch das Kernstück der Bodentruppen: der Schlechtpanzer.

bestimmter Einheiten ab, entspricht der grundsätzliche Spielverlauf dem von »Western Assault«. In den über 20 Einzel-Feldzügen und vier mit maximal 18 Szenarien bestückten Kampagnen führen Sie wahlweise die sowjetischen oder deutschen Truppen zum Sieg. Und das stets unter dem Diktat einer äußerst



Im Heerlager dürfen Sie sich allerdings bis zu 20 Kommandeure auf einmal anzeigen lassen.

knappen Rundenbegrenzung. Am interessantesten sind die Kampagnen, denn nur hier nehmen Sie Ihre Männer in nachfolgende Szenarien mit und profitieren davon, dass deren Kampfkraft mit zunehmender Erfahrung mächtig anwächst.

Aber zunächst steht vor jeder Schlacht der Besuch Ihres Heerlagers an. Dort stehen viele Kommandeure aus acht Waffengattungen (Panzer, Jäger, Artillerie ... ) sowie ein eher begrenztes Kontingent mehr oder weniger tauglichen Kriegsgeschüts herum. Je nach Szenario stellen Sie um die 15

Einheiten zusammen. Die besten immer aus jeweils einem Kommandanten und einem Fahr- oder Flugzeug. Bis zu zehn Aktionen (Schüsse oder Bewegungen) darf so eine Einheit pro Runde durchführen. Die präzise Anzahl

hängt davon ab, wie viele Orden der jeweilige Kommandant errungen hat. Während noch bei »Western Assault« erfahrene Kommandanten bis zu drei Plätze in Ihrer Armee besetzen, belegt bei »Barbarossa« selbst die erfahrenste Truppe stets nur einen Platz. Was natürlich entsprechend größere Armeen zur Folge hat.

**»Bauen Sie nicht allzusehr auf Luftstreitkräfte.«**



Die mit gelbten Kreisen markierten grünen Panzer müssen vernichtet werden, um das Szenario zu gewinnen.

### Zug um Zug ...

... geht es dann auf dem Schlachtfeld voran. Nachdem Sie Ihre Verbände auf das frei zoom- und drehbare 3D-Gelände gesetzt haben, scheuchen Sie die Einheiten mittels Mausclicks umher, enttarnen versteckte Feinde und nehmen diese sofort unter Beschuss. Eine nun deutlicher lesbare Anzeige schätzt zuvor die voraussichtlichen Verluste ein. Und wenn Sie sich an den netten Kampf- und Fahranimationen satt gesehen haben, überspringen Sie diese ein-

fach per Mausclick. Sie sollten danach trachten, Einheiten komplett zu vernichten, denn mit nur einer einzigen Runde Wartezeit lässt sich jede Truppe reparieren. Nach siegreicher Schlacht haben Sie oftmals die Wahl zwischen mehreren Missionen, bevor es dann ins Heereslager geht, um die Armee für die nächste Aufgabe zusammenzustellen, neue Kommandeure und Waffen zu inspizieren sowie Orden zu verteilen. (md)



Ein Blick auf die verbesserte Übersichtskarte: Einheiten mit weißen Zahlen dürfen in dieser Runde bewegt werden.

## + ERSTE HILFE

■ Panzer sind das Rückgrat Ihrer Armee, wählen Sie daher zu Beginn diese Waffengattung als häufigst vorkommenden Kommandeurstyp.

■ Langfristig sollten Sie zumindest vier bis fünf starke Panzerverbände heranziehen. Nehmen Sie mit diesen Einheiten Städte ein, um die Chance auf einen Orden zu erhalten.

■ Bauen Sie langfristig nicht allzu sehr auf Luftstreitkräfte, denn oftmals verhindert schlechtes Wetter deren Einsatz.

■ Speichern Sie vor Beginn jeder Runde ab, denn Sie können es sich kaum erlauben, auch nur eine einzige Einheit zu verlieren.

■ Bauen Sie durch gezielte Drosselvergabe möglichst viele Eliteverbände auf, die jeweils mindestens fünfmal pro Runde ziehen können.

■ Massive feindliche Blockadestellungen sollten Sie nie von vorn angreifen, sondern besser umfahren und von den Flanken oder von hinten aufräumen.

■ Beachten Sie bei der Auswahl der Bedentruppen deren maximale Reichweite pro Zug, denn auf Grund der knappen Rundenvorgabe ist Schnelligkeit entscheidend.

■ Ein Jäger lässt sich hervorragend als Späher einsetzen, auf die verletzlichen kleinen Spähfahrzeuge können Sie degen getrost verzichten.



### MANFRED DUI

Die Panzer-General-Serie war immer einzigartig, denn niemand ist es sonst gelungen, militärhistorische Taktikspiele zu entwickeln, die über genügend Tiefgang und dennoch über ein leicht verständliches Regelwerk verfügen. Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich. Barbarossa macht da keine Ausnahme und brilliert zudem mit etlichen Detail-Verbesserungen, die der Handhabung zugute kommen.

Die gravierendste Neuerung ist aber sicherlich die recht große Anzahl von Einheiten die ins Feld geführt werden. Eine gute Idee, denn dies führt zu erweiterten Strategien bei der Armeezusammenstellung. Da lässt es sich auch etwas leichter verschmerzen, dass immer noch keine Marineeinheiten an Bord sind und das komplette Unternehmen Barbarossa in runden zwei Wochen durchgezerrt werden kann.

»Diese Mixtur ist unwiderstehlich.«

## WERTUNG PANZER GENERAL 4

▲ PRO  
■ KOMPLEX, ABER  
EINSTIEGSEINFACH  
■ GUT BEDEUTBAR

▼ CONTRA  
■ SCHNELL DURCHGESPIELT  
■ KEINE ALLUMFASSENDE  
KAMPAGNE

GRAFIK: 70  
SOUND: 70  
EINSTIEG: 70  
KOMPLEXITÄT: 80  
STEUERUNG: 70  
MULTIPLAYER: 60

PCPLAYER  
SPIELSPASS

82



Dasselbe Bild zuerst aus der üblichen »Schräg-Ansicht« (links), dann aus der neuen Vogelperspektive



# SUBMARINE TITANS

**HERSTELLER:** Ellipse Studios/Koch Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAPHIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM [www.submarinetitans.com](http://www.submarinetitans.com)

**Guck mal, was da blubbert: Große U-Boot-Flotten torpedieren sich tief unter der Meeresoberfläche in Echtzeit-Schlachten in den Schlick.**

Wer den Krieg gewinne will, muss erst einmal kräftig Basen aufbauen. (alle Bilder 800x600)



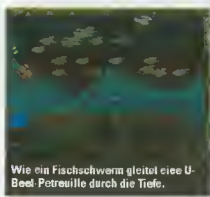
Mit dem Editor erstellen Sie eigene, eterseische Schlachtfelder.

Dem ist leider nicht so. Zwar gibt es pro Seite ein Dutzend Kampf- und Spezial-U-Boote, doch sind die spielerischen Unterschiede gering. Daran können auch die reichhaltigen Forschungsmöglichkeiten nichts ändern, denn die zahlreichen Technologien kommen kaum zum Einsatz. Was bei Submarine Titans zählt, ist die pure Masse. Wer den Gegner nicht mit schier Mengen rasch produzierter Flotten überrollt, hat hier nicht den Hauch einer Chance. Je schneller Sie die Basen in den Meeresboden setzen, Rohstoffe einsammeln und so viele Standard-Boote wie möglich vom Stapel laufen lassen, desto unvermeidlicher ist der Sieg. Am besten lassen Sie gleich eine ganze Batterie von Produktionsstätten die Arbeit in Akkordzeit erledigen.

Besonders anspruchsvoll ist die Rohstoffbeschaffung. Die drei Gegner haben eigene Bedürfnisse und nutzen jeweils vier der sechs Ressourcen Metall, Gold, Corium, Silizium, Sauerstoff und Energie für ihre Zwecke. Was nicht selbst gewonnen werden kann, lässt sich durch Tausch erwerben. Zusätzlich gibt es eine Diplomatiefunktion, die jedoch bei Partien gegen den Computer zu teils bizarren Resultaten führt. So gab die Künstliche Intelligenz sogar in einem Spiel trotz deutlicher Überlegenheit auf, obwohl der Spieler nur erste diplomatische Gehversuche unternommen hatte. Davon abgesehen sind die drei Schwierigkeitsgrade happig genug – was allerdings weniger an der Güte der KI liegt. Schließlich baut der Computer einfach flinker und systematischer als Otto-Normalspieler. Zum Ausgleich dürfen außerhalb der Kampagnen Assisten-

**S**o langsam gehen den Entwicklern von Echtzeit-Strategiespielen die Schlachtfelder aus. Fast überall wurde irgendwann schon mal um den Sieg gerungen: auf und unter der Erde, in der Luft, auf dem Wasser und sogar auf fremden Planeten bekriegt sich virtuelle Feldherren.

Doch halt, eine Region wurde bislang übersehen: der Meeresboden. Genau dorthin werden Sie nun bei »Submarine Titans« entsendet.



Wie ein Fischschwarm gleitet eine U-Boot-Potterville durch die Tiefe.

Schließlich hat der Einschlag eines riesigen Kometen die Oberfläche der guten alten Erde durch Flutwellen absaufen lassen. Nur in den Meeren lässt es sich noch halbwegs aushalten. Bald geraten sich jedoch zwei menschliche Konfliktparteien über die Rohstoffverteilung kräftig in die Haare, während einige mit dem Kometen angereiste Außerirdische zunächst noch im Verborgenen aufrüsten. Jeder Konfliktpartei ist eine Kampagne mit je zehn Missionen gewidmet, darüber hinaus gibt es noch diverse Karten für Solo- und Mehrspielergefechte. Ein Karten-Editor samt Zufallsgenerator ist ebenfalls vorhanden.

**»Was zählt ist die pure Masse.«**

## Im Garten eines Kraken

Angeichts der Beschreibung auf der Packungsrückseite freut sich manch erfahrener Strategie Spieler auf eine Art »Starcraft« im Ozean.

## FAKTEN

- Meeresgrund als Schauplatz
- 3 Kampagnen
- Insgesamt 30 Missionen
- Über 20 Solo- und Mehrspielerkarten
- Karten-Editor
- Umfangreiches Rohstoffmanagement
- 3 Tutorials
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Computerassistenten unterstützen Spieler

Die fragilen Bauwerke sollten Sie unbedingt sichern.



ten aktiviert werden. Diese übernehmen auf Wunsch Teile der Produktion von Militärgerät und Munition oder agieren sogar völlig selbstständig. Sie schauen in letzterem Fall einfach nur zu – doch auf Dauer macht dies wenig Spaß. Sinnvoller sind Anweisungen, die Kampfboote beim Erreichen bestimmter Schadensstufen automatisch zur Reparatur zurückkehren zu lassen.

#### Tauchtiefe Null

Das Missionsdesign zieht so gut wie keinen Nutzen von den Möglichkeiten der fünf verschiedenen unterseeischen Höhenstufen. Nicht nur in

## »De facto spielen sich alle Karten gleich.«

dieser Hinsicht ist der Ablauf enttäuschend und zäh, denn die größte Herausforderung ist es, zeitraubend die notwendigen Rohstoffe für eine Massenoﬀensive zusammenzuklaben. Auf eine Steigerung der Atmosphäre durch gelungene Einsatzbesprechungen oder gar Zwischensequenzen wurde verzichtet.

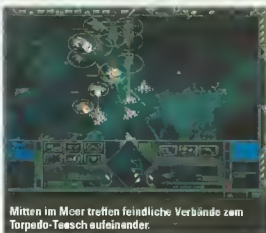
De facto spielen sich alle Karten praktisch gleich, obwohl die Landschaften unterschiedlich aussehen. Gebäuden und U-Booten ist die

jeweilige Funktion kaum anzusehen, wenngleich die grafische Darstellung durchaus akzeptabel ist.

Meeresbewohner wie Rochen oder Quallen verleihen dem Geschehen etwas Flair, beeinflussen den Spielablauf jedoch nicht. Dank isometrischer Schrägsicht geht die Übersicht nicht verloren, besonders wenn die Auflösung auf 1024 mal 768 hochgestellt wird. Die am unteren Bildschirmbereich angesiedelte Bedienungsleiste ist ja nach von Ihnen übernommener Kriegspartei leicht anders gestaltet. In jedem Fall ist sie zwischen den Befehlen für ein einzelnes Unterseeboot und dem Stützpunktmanagement aufgeteilt. Dieses Benutzerinterface wirkt anfangs ein wenig unübersichtlich, immerhin sind weitere wichtige Informationen zum Rohstoffbestand an den oberen Bildrand ausgelagert. Weniger übersichtlich laufen die



Geschütztürme sichern die Dachfahrt zum Stützpunkt des Gegners.



Mitten im Meer treffen feindliche Verbände zum Torpedo-Teesch aufeinander.

Gefechte ab, besonders wenn – wie üblich – große Verbände aufeinander treffen. Im entstehenden Gewirr sind die Einheiten dann endgültig kaum auseinander zu halten. Wer schon immer wahre Schwärme von U-Booten dirigieren wollte, den werden diese Nachteile jedoch kaum beeindrucken. (tw)



### THOMAS WERNER

Wenn Kapitänleutnant Werner früher bei einer U-Boot-Simulation das Periskop ausfuhr, bedeutete dies für feindliche Geleitzüge meist das Ende. Daher war beim Rezensenten die Freude groß, als erstmals die Nachricht von diesem unterseeischen Echtzeit-Spektakel eintraf. Endlich ein Strategiespiel in den Tiefen der Meere. Leider ist die Grundidee so ziemlich das Originellste an einem ansonsten eher mittelmäßigem Titel. Die einfallslosen Massenschlachten passen zu den zähen Missionen und der papierdünnen Story. Angesichts des konventionellen Rohstoff sammels für den Aufbau riesiger Flotten geht der Spielspaß rasch auf Tauchstation. Immerhin sind die Computer-Assistenten eine eigenständige Insel im Schlick der Durchschnittlichkeit, doch das reicht eben nicht für Wertungs-Höhenflüge.

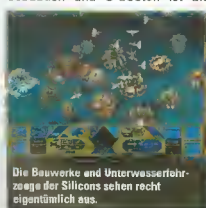
### »Spielspaß auf Tauchstation.«

## WERTUNG SUBARINE TITANS

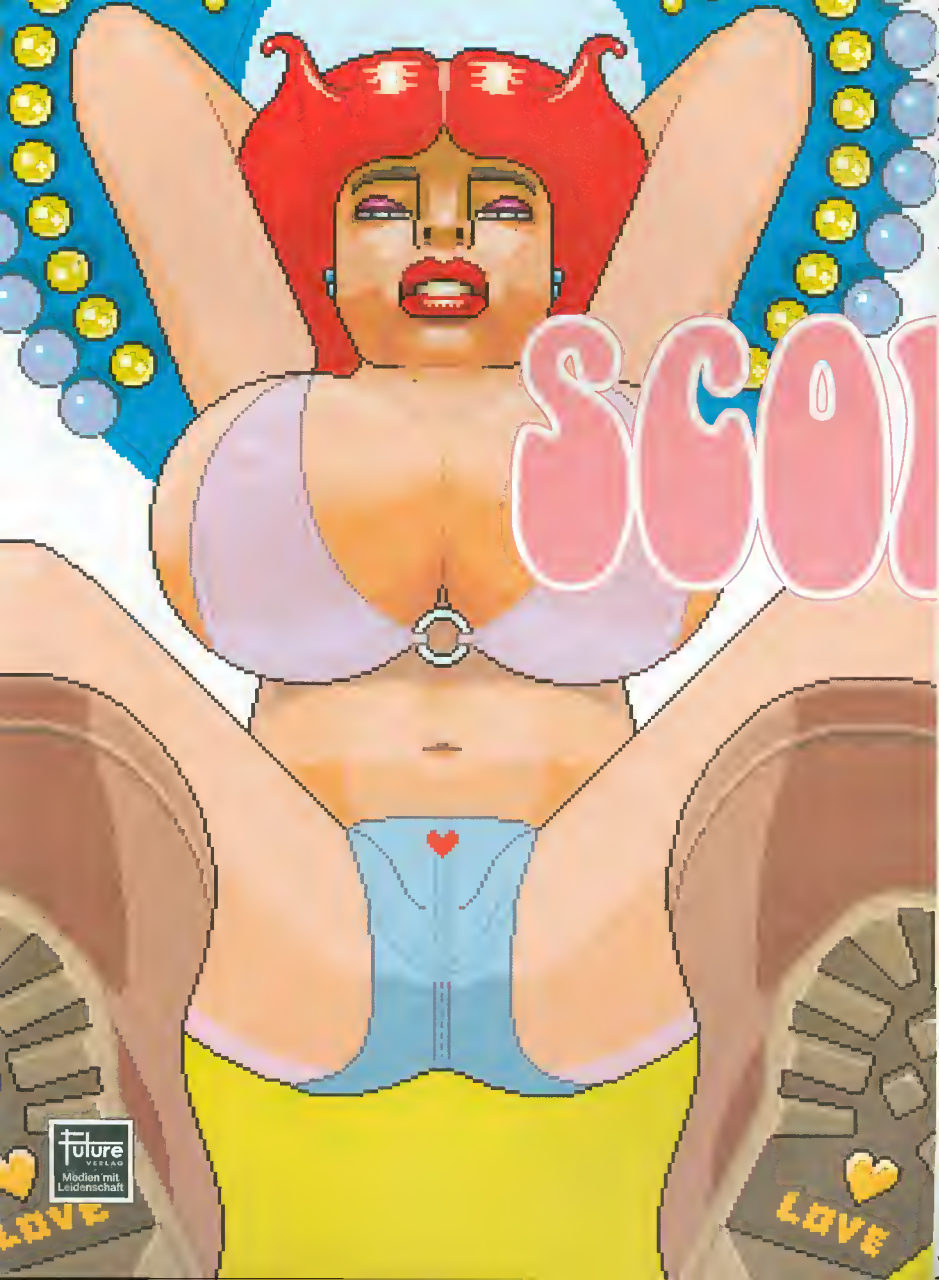
|                                 |                     |    |
|---------------------------------|---------------------|----|
| <b>PRO</b>                      | <b>GRAFIK:</b>      | 60 |
| • GUTER TEAM-ASSISTENTEN        | <b>SOUND:</b>       | 60 |
| • UMFANGREICHE FORSCHUNG        | <b>EINSTIEG:</b>    | 60 |
| <b>CONTRA</b>                   | <b>KOMPLEXITÄT:</b> | 70 |
| • EINFALLSLOSE MASSENSCHLACHTEN | <b>STEUERUNG:</b>   | 70 |
| • ZÄHE MISSIONSVERLAUF          | <b>MULTIPLAYER:</b> | 70 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

63



Die Bauwerke und Unterwasserfahrzeuge der Silicons sehen recht eigenartig aus.



SCOR



# RE MORE

Kommt gut: Reviews, Previews, Tipps,  
Downloads und staendig aktuelle News.



# MOORHUHN 2

**HERSTELLER:** Phenomedia/Computer Channel GmbH **TESTVERSION:** Download-Version  
**BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** -  
**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/233,  
 32 MByte RAM [www.moorhuhn.de](http://www.moorhuhn.de), [www.computerchannel.de](http://www.computerchannel.de)

**Wenn Wiegald Boning die Ideen ausgehen, besingt er Moorhühner. Wenn den Deutschen die Pausen ausgehen, spielen sie vermutlich weiter.**

## FAKTEN

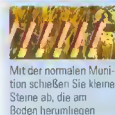
- Fortsetzung eines berühmten Werbespiels
- Fast identisch mit dem Vorgänger
- Download umsonst
- Spielzeit 1 Minute 30 Sekunden

**D**es bei uns zurzeit berühmteste Computerspiel, von dem nun wirklich fast schon jede Oma gehört hat, flattert in die nächste Runde. Ob unsere Geschäftsführer das gut finden, steht auf einem anderen Blatt. Steht doch zu befürchten, dass der Arbeitsfluss in einigen Büros ins Stocken gerät. Und wir Spieltester tun uns mit der Erklärung dieses Phänomens alles andere als leicht.

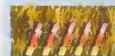


Vernichten Sie die Vogelscheuche (blaues Kreuz rechts vom Baum), vernichtet sich die Hühner-Population gewaltig.

## SPEZIAL-MUNITION



Mit der normalen Munition schießen Sie kleine Steine ab, die am Boden herumliegen.



Treffen Sie alle Steine, erhalten Sie eine spezielle Munition, mit der Sie zuvor unzerstörbare Objekte vernichten können.

## Huhn, Huhn nur Du allein

Denn nüchtern betrachtet besteht »Moorhuhn 2« aus nicht mehr als einem bunten Hintergrund, ungefähr doppelt so breit und exakt so hoch wie der Monitorbildschirm, auf dem sich Objekte langsam in der Horizontalen bewegen. Sie selbst streifen mit Ihrem Mauszeiger, der sich in ein Fadenkreuz verwandelt hat, über diese Objekte und schießen sie mit der linken Taste ab. Ist Ihr »Gewehr« leer, laden Sie es mit der rechten Taste nach. Je mehr Objekte Sie in neunzig Sekunden treffen, desto besser. Das war's.

Was sich so simpel anhört, war dem alleinigenessen Brettspielskönig Ravensburger eine Millionenarmen an Lizenzgebühren für die CD-ROM-Fassung wert. Und schon der erste Teil erbrachte mit dem Zusatzgeschäft Moorhuhn-Kissen, Moorhuhn-Uhren und ähnlichem Wohlstandsmüll eine satte Rendite. Hersteller Phenomedia wurde gar über Nacht berühmt, strich die Lizenzgebühr gerne ein und ist heute ein florierendes Börsenunternehmen.

Der neue Teil wird diese Entwicklung fördern. Immer noch gibt es

Unschuldiger Blick, knallroter Kamm, glänzendes Gefieder: Dieses Moorhuhn ist zum Abschuss wie geschaffen. (alte Bilder 640x480)



Schießen Sie das Moorhuhn-Flugzeug ab, gibt es Minuspunkte

genug Haushalte in Deutschland, die zwar einen PC, aber keinen Internetanschluss besitzen. Die Ravensburger Computerspielschachteln warten schon auf sie. Moorhuhn 2

enthält sogar ein, zwei Neuerungen. Neben einer weiteren, durchschlagskräftigeren Munitionsart werden nun auch Trefferkombinationen in der Umgebung mit besonderen Ereignissen belohnt. Ein Beispiel: Wird eine Spinne, die sich von einem Baum herablässt, dreimal beschossen, steigen viele bunte Luftballons gen Himmel, die Extrapunkte bringen. Bis Sie alle kleinen Details entdeckt haben, wird einige Zeit vergehen. (uh)



## UDO HOFFMANN

Wie verkündete der Internetdienstleister Computerchannel am 22.09.2000 voller Stolz: Eine Million Downloads in zwei Tagen. Am Moorhuhn muss doch eine ganze Menge mehr dran sein, als es das nüchterne Auge erblickt. Ein niedliches Huhn, ein simples Spielprinzip, eine Highscoreliste, mehr breucht der Gelegenheitsspieler nicht, um glücklich zu sein. Und wer will es ihm verdenken. Die einfachsten Dinge sind oft genug die besten. Selbst Profispielern werden immer wieder gern ein Ründchen Moorhuhn 2 wagen. Dafür lege ich meine Hand ins Feuer.

»Ein niedliches Huhn.«

## WERTUNG MOORHUHN 2

| PRO                                     | GRAFIK:      | 7/10 |
|---|--------------|------|
| • FÜR DIE ERSTEN TEILE DES ERSTEN TEILS | SOUND:       | 50   |
| • UMSONST IM NETZ                       | EINSTIEG:    | 100  |
| CONTRA                                  | KOMPLEXITÄT: | 30   |
| • TEUREN GEL                            | STEUERUNG:   | 80   |
| • RAVENSBURGER                          | MULTIPLAYER: | -    |
| • BANALSPIEL                            |              |      |

PCPLAYER  
SPIELSPASS  
**45**





Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# DRAGONFIRE THE WELL OF SOULS



Beim Händler: Die Heiltränke schmecken zwar eher aus wie reinen Birnen, aber nun genöhnt mich das...

**HERSTELLER:** Computerhouse/Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.2 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/NT **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.black-star.de**

**Runde frei zu einer neuen Monsterhatz – Erzmagier Vicotnik ist der Endgegner dieses skandinavischen Rollenspiels.**

## FAKTEN

- 7 territorialer Level
- Insgesamt mehr als 500 Räume
- Echtzeitkämpfe
- 4 vorgefertigte Spiel-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade

Vor 600 Jahren hat der üble Vicotnik die Herrschaft über Erebs Altar an sich gerissen und eine böse Tyrannei betrieben. Nun, inzwischen ist das egal, weil der miese Knäuel vor ein paar Jahren besiegt wurde...

Doch schon ist der kurze Frühling der Freiheit in Gefahr, denn die Zauberin Rowena hat sich aufgemacht, um Vicotnik wieder ins Leben zu rufen (ja, so sind sie, die Mädel; wenn man sonst keine Sorgen hat, wollen sie unbedingt die Weltherrschaft). Da trifft es sich gut, dass Sie gerade in Rowenas Kerkern schmachten – und dass ein verant-

wortungsbewusster Kellermeister den Fluchtschlüssel in Ihre Zelle schmuggelt, damit Sie der größtensinnigen Maglerin in das Handwerk legen können.

Wer Sie sind, hängt von ihnen ab: Ein Ritter, eine Elfin, ein Halb-Ork und eine Ente stehen zur Wahl. Eine Ente? Ja, wirklich! Eine etwas groß geratene Ente vielleicht, aber trotzdem

gehört das Federvieh eher in den Backofen als auf den Monitor. Doch mich fragt ja keiner.

Das Gefängnis zu Beginn entsetzt mit gräulicher Grafik: Das ist nicht düster, das ist einfach bloß dunkel! Tatsächlich mussten wir die Bildschirmfotos für den Druck sogar ordentlich aufhellen, damit man überhaupt etwas erkennt. Und



In der Stadt der Orks: Wo ist nun hier der Gastwirt, den Sie finden sollen?

dumm ist auch, dass der Knast kein einmaliger Ausrutscher bleibt, denn praktisch überall herrschen ähnliche Lichtverhältnisse.

Der Spielverlauf ist dann handlich genug: Man nimmt Gegenstände und verwendet sie bei Gelegenheit. Die Echtzeit-Kämpfe funktionieren sogar recht gut, sind aber so öde wie Dmas alter Fohlenfellmantel. Und wenn die Kräfte mal nicht rei-

chen, sorgen herumliegende Tränke für bessere Gesundheit, größere Genauigkeit oder dergleichen.

Wäre nicht die Sprachausgabe, könnte man den Titel einfach komplett verfeilen. Aber irgendwie schaffen es die Sprech-Akteure mit ihrem aufrichtigen Amateur-Appeal, dem Spiel einen gewissen Charme zu verleihen. Trotzdem ist's nur was für Spezialisten. (jn)



## JOE NETTELBECK

Bereits vor Monaten fiel mir eine Vorab-Version in die Hände – aber schon da war das Spiel viel zu öde und zu langweilig, um mehr als einen Blick darauf zu werfen. Was die lokalisierte Fassung allerdings ein Stück weit rettet, ist die Sprachausgabe: Die launigen und unbekümmert dilettierenden Rezitatoren (wir könnten es in den Multimedia-Leserbriefen echt nicht schöner) heben Dragonfire in die kulturell wertvolle Trash-Schublade. Auch sonst blitzen gelegentlich kuriose Einfälle auf, die für einen kurzen Schnauben gut sind. Aber Sie sollten sich nicht täuschen: Für Sammler mag der Titel einen gewissen Reiz haben, wer dagegen ein gutes Rollenspiel möchte, sollte anderswo suchen...

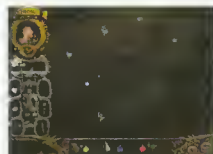
»Treffen der Amateure.«

## WERTUNG DRAGONFIRE

|                                 |              |    |
|---------------------------------|--------------|----|
| PRO                             | GRAFIK:      | 50 |
| HIN UND WIEDER NICHT OHNE HUMOR | SOUND:       | 60 |
| CONTRA                          | EINSTIEG:    | 80 |
| LANGWEILIGE GESCHICHTE          | KOMPLEXITÄT: | 60 |
| ALLZU TRISTE PRÄSENTATION       | STEUERUNG:   | 70 |
|                                 | MULTIPLAYER: | 40 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

40



Während einer Schiffsreise müssen Sie mit diesem geflügelten Dämon kämpfen. Tja, spektakulär ist nun wirklich nicht anders!

## Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene



## TUSKEGEE FIGHTERS

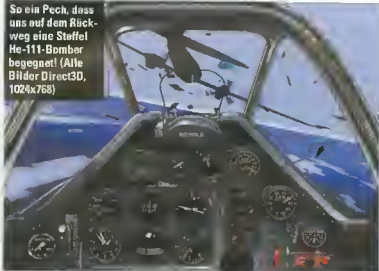
**HERSTELLER:** Abacus/Simaviator **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0  
**BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (deutsche Anleitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)  
**3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 4MB Direct3D-Karte, [www.abacuspublisher.com](http://www.abacuspublisher.com)

**D**ie offene Architektur des Microsoft »Combat Flight Simulator« macht das Entwerfen von

Mission-CDs für Dritt-Hersteller sehr einfach.

So verwundert es denn auch nicht, dass es so viele Produkte

So ein Pech, dass uns auf dem Rückweg eine Steffi He-111-Bomber begegnet (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Diese Berken, die auf dem Fluss fahren, heben unseren Reketen nichts entgegenzusetzen.

gibt. Abacus hat außer dem »Tuskegee Fighters« noch weitere Titel im Programm. In diesem neuesten Add-on finden Sie neben zwanzig Einsätzen (die nur lose miteinander verbunden und direkt anwählbar sind) auch neues Terrain: Nordafrika sowie

Südeuropa müssen jetzt als Flugareale herhalten. Zusätzlich Kampfflugzeuge finden sich ebenfalls; allerdings sind dies gerade mal sechs unterschiedlich bemalte Versionen der P-51 Mustang sowie eine P-47 Thunderbolt, die auch schon im Microsoft-Original stecken. Bisher konnten Sie dafür die P-40 Warhawk sowie die beiden Trainer AT-6 Texan und einen Stearman-Doppeldecker noch nicht steuern. (mash)

**WERTUNG SPIELSPASS**

TUSKEGEE FIGHTERS

PCPLAYER

**53**



## MARTIN SCHNELLE

Auch das neueste Add-on von Abacus für den Combat Flight-Simulator weiß nicht so recht zu überzeugen. Gut, zwanzig neue Missionen sind eine ganze Menge – nur leider laufen die alle nach Schema F ab: Sie starten, kommen an, zerstören das Ziel und fliegen wieder zurück. Zuweilen laufen Ihnen noch ein paar Gegner über den Weg. Und die einzig wirklich neuen Flugzeuge sind neben der P-40 zwei Trainingsmaschinen, die für die Einsätze völlig unbrauchbar sind. Wir warten lieber auf CFS-2.

»Weiß nicht so recht zu überzeugen.«

## WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

Tel. 0202-370 24 54

Software  
Hardware  
Multimedia

COMpare

Aue So, 42103 Wuppertal

Mo-Fr, 10.30-20.00 Uhr  
Samstags 10.00-16.00

Tel. 0202-370 24 54

**www.compare.de**

Kostenlos Preisliste anfordern!

Stündliche Lagerbestandsaktualisierung im Internet

Bei Bestellung bis 15 h ☺ = Versand am selben Tag

Online Informationen zu fast jedem Spiel

1500 Produkte ab Lager lieferbar

**UNSERE TOP 3 IM SEPTEMBER**

Age of Empires: Conquerors 54,00

Star Trek Voyager 79,00

- Elite Force

Sudden Strike 79,00

## Top-Spiele zu Top-Preisen!

Bundesliga 2001

- Der Fußballmanager VERBANDSKOSTENFREI DV 89,00

Cultures - Die Entdeckung Vindlands VERBANDSKOSTENFREI \*DV 79,00

Die Sims - Das volle Leben VERBANDSKOSTENFREI \*DV 39,00

Imperium der Ameisen \*DV 75,00

Kleopatra: Königin des Nils \*DV 37,00

Play the Games Vol. 3 DV 59,00

Sydney 2000 DV 79,00

V-Rally: Expert Edition \*DV 64,00

Eine kleine Auswahl unserer Angebote

Age of Wonder DV 33,00

GTA 2 DV 33,00

! = sofern ab Lager lieferbar / \* = bei Druckschluss noch nicht auf Lager

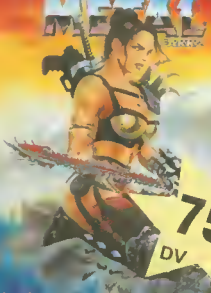
Liefer- und Zahlungsbedingungen

Kein Mindestbestellwert! Ab 180 DM Bestellwert in einer Lieferung

VERSANDKOSTENFREI! Versand erfolgt per Nachnahme/Versandkosten

11,90 DM (Verkaufs 6,90 DM via Euro-Scheck). Alle Preise verstehen sich inkl. 18% MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladungspreise variieren

HEAVY



75,-  
DV

Might - Magic VIII  
Day of the Destroyer

Be a True Hero

Das Fantasy-Rollenspiel

3DO

79,-  
DV

# VENEZIA

**HERSTELLER:** France Telecom Multimedia/Cryo **TESTVERSION:** Deutsche Verkaufsversion 1.0  
**BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** Laut Cryo unbegrenzt im Internet **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/166, 32 MB RAM [www.venezia-on-line.net](http://www.venezia-on-line.net)

Also, dies hier ist die Online-Wirtschaftssimulation »Venezia«. Venezia ist nicht so wie andere Spiele. Und wer jetzt leise »Oh je!« murmelt, sollte umblättern und anderswo weiterlesen.



Stadtansicht aus dem deutschen Viertel von Venezia: Als Standbild ganz nett, es ruckelt aber grausig. Im Süden geht es zum multikulturellen Hafenviertel.

## FAKTEN

- Reines Online-Spiel
- Prinzipiell unbegrenzte Teilnehmerszahl
- Benutzt die technisch veraltete SCDL-Engine
- Weiterlaufen der Produktion auch nach dem Ausloggen

**T**atsächlich ist dies nämlich kein Titel, der sich dem Spieler leicht erschließt. Wer ihn meistern will, muss nicht nur ein Freund von Wirtschafts-Sims sein, sondern auch eine große Portion Langmut mitbringen, um nicht in der unmöglichen Handhabung zu scheitern. Genau des wäre mir nämlich fest passiert:

**1. Tag:** Venezia landet auf meinem Schreibtisch. Ich versuche mich an Installation und Registrierung auf der Website – alles kein Thema. Dann aber möchte ich ins Spiel. Und scheiterte daran, dass meine Verbindung zu Stände kommt.

**1. Tag, abends:** Zu Hause klappt dann aber die Verbindung, doch, oh Schreck, es ist alles in Französisch! Zudem wirken Grafik und generelle Präsentation arg veraltet.

**2. Tag:** Erneut versuche ich mehrmals über den Tag verteilt, mich in das Spiel einzuloggen, doch keine Chance! Ich lade mir immerhin mal das Handbuch herunter und drucke es aus.

## »Reichtum und Wohlstand – und miese Steuerung«

**2. Tag, abends:** Nun geht es wieder: Ich irre trotz Handbuch (das eh nicht viel taugt) hilflos umher, probiere Maschinen aus und kapiere gar nix.

**3. Tag:** Hoppla, auch im Büro bekomme ich jetzt eine Verbindung! Und wissen Sie was? Alles ist in Deutsch! Grübel, grübel, Cryo kon-



Die vermaledeite Produktionsmaschine. Die Bedienung ist weniger intuitiv als die eines UFOs!



Der Mercurplatz, das politische Zentrum der Stadt. Gilden, Rät und der Doge haben ihren Amtssitz hier.

taktiert. Cryo antwortet recht schnell: Ja, eigentlich sollte es auch Deutsch sein, und man kann die Sprache ändern, nämlich über ein Extraprogramm. Einstweilen spiele ich ein bisschen und gehe auf den Markt, wo gar nichts klappt. Ich kriege Hirnsausen und bin sicher, dass ich das Spiel verfließen werde, weil »Mankind« einen würdigen Nachfolger gefunden hat! Ich will jetzt aufhören! Da schleicht mein Chefredakteur hinter mir vorbei und sagt: »Ah, der Joe ist ein Kämpfer, der beißt sich da durch!« Seufz ... Also weiter!

**3. Tag, abends:** Ich ändere die Sprache daheim, blicke aber immer noch bloß sehr rudimentär durch. Da läuft mir Bubla Shannonson über den Weg, der dadurch auffällt, dass er Deutsch spricht. Bubla ist schon etwas länger dabei – weshalb ich ihn am Kragen packe und den ganzen Abend als Fremdenführer missbrauche. Und siehe da: Ich erlebe eine Erleuchtung! Im Ernst, das Spiel hat schon was! Nämlich dies:

## Der Sinn des Lebens

Im Grunde geht es hier um Reichtum und Wohlstand – so wie in Online-Rollenspielen um Erfahrungspunkte und Level-Aufstieg. Ein höherer Lebensstandard lässt sich kaufen, nämlich mit größeren Mengen von Waren. Anfangs werden Sie danach gefragt, welchen Beruf Sie ausüben möchten; ich

wählte an dieser Stelle offenbar den Olivenbauern (wohl weil mir die Olive in dem französischen Text vertraut vorkam). Andere mögen Ziegel produzieren, Silberminen betreiben oder Wein herstellen.

Für die Produktion einer Lieferung Oliven benötige ich zum Glück keine weiteren Rohstoffe als zwei Duka-





Die Kneipe im deutschen Viertel von Venezia – noch ist sie eher leer.

ten, daher kann ich ganz unbeschwert in das Produktionsbüro am Hafen gehen und die dort stehende kryptische Maschine betätigen. Es wäre sinnlos, die Bedienung hier erläutern zu wollen, greifen Sie sich jemanden, bei der es Ihnen vor Ort beibringt. Nur so viel: Es dauert! Unmüd, daneben stehen zu bleiben, zudem geht die Arbeit auch weiter, wenn Sie ausgeloggt sind. Generell ist sogar eine endlose Produktion geplant, bei der die nächste Lieferung in Angriff genommen wird, sobald die vorherige fertig ist. Das funktioniert aber noch nicht.

Haben Sie Ihre Oliven oder benötigen Sie noch weitere Rohstoffe, ist ein Gang zur Börse angesagt. Es gibt zwar auch den erwähnten Markt, der ist jedoch momentan abgeschaltet. Die Börse ist eine äußerst interessante Einrichtung: Man gibt Kauf- und Verkaufswünsche ein – sobald sich Warenart und Preis mit den Vorstellungen eines anderen Spielers decken (zum Beispiel mit denen eines Olivenölproduzenten, der meine Früchtchen als Rohstoff benötigt), geht die Transaktion automatisch über die Bühne. Und da man alle Gesuche einsehen kann, sind der Spekulation Tür und Tor geöffnet – auch in Bezug auf Waren, mit denen Sie lediglich handeln möchten, ohne sie selbst zu verarbeiten. Mondpreise lassen sich aber auch dann nicht realisieren, wenn Sie der einzige Anbieter sind. Dann kaufen die Kunden nämlich lieber unter der Hand auf der Straße, von Mann zu Mann...

Es gibt noch mehr zu entdecken: Arbeitsteams lassen sich anheuern, um die Produktion zu steigern. Expeditionen in ferne Länder locken mit märchenhaften Gewinnen oder Totalpleiten. Die reichsten Venezianer wählen den Stadtrat, der wiederum aus seiner Mitte den Dogen bestimmt. Der Doge ist zum Beispiel für die Festlegung der Steuern verantwortlich. Man kann auch Gilden gründen oder ihnen beitreten.

Hat man die Grundlagen begriffen, spielt sich Venezia ganz anders als etwa »Everquest«. Dort bleibt man oft halbe Tage eingekerkert, hier nicht. Stattdessen schaut man kurz mal hinein, um nach dem Stand der Geschäfte zu sehen, neue Produktionen in Auftrag zu geben oder die Börsenkurse zu studieren. Oder um mit Freunden wie Gildengenossen Intrigen zu schmieden. Tatsächlich verschiebt sich der Schwerpunkt ihrer Aktivitäten recht bald mehr in Richtung Chat und soziale Kontakte. Buba etwa hat mir die Mitgliedschaft in der von ihm gegründeten Gilde angeboten. Klingt durchaus reizvoll, wenn Sie mich fragen...

Das Spielen ist während des ersten halben Jahres kostenfrei, Sie müssen auch bei der Registrierung



## JOE NETTELBECK

Als Fan von Wirtschaftssimulationen brachte ich Venezia erst einmal Sympathie entgegen – nicht zu Unrecht, wie sich am Ende zeigen sollte. Doch steht zu befürchten, dass nur wenige Leute die Geduld aufbringen werden, um bis zu dieser Erkenntnis vorzustoßen: Was Handhabung und Steuerung angeht, müsste man Cryo dieses Spiel nämlich links und rechts um die Ohren hauen! Dagegen ist ja »Vampire« ein Musterknabe! Aber nun hat mich das Venezia-Virus gepackt, und ich hoffe, dass das Projekt nicht irgendwann wegen (selbstverschuldeter) Erfolglosigkeit eingestellt wird...

## WERTUNG VENEZIA

- ▲ PRO
- ▲ ALLEND WIE DIE NICHTE-BÖRSE
- ▲ INTENSIVES CHAT-LEBEN
- ▼ CONTRA
- ▲ MIESE HANDHABUNG
- ▲ VERALTETE TECHNIK

|              |    |
|--------------|----|
| GRAFIK:      | 60 |
| SOUND:       | 60 |
| EINSTIEG:    | 20 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG:   | 40 |
| STABILITÄT:  | 70 |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

61

## BUBLA SHANNONSON, HÄNDLER

Bubla Shannonson lebt in Irland, spricht eher Deutsch. In Venezia hat er den Beruf eines Händlers angenommen. Außerdem ist er Gildenvater und führt gaulandisch orientierte Klosternachkommen durch die Stadt. Wir haben ihn ein wenig über das Spiel und seine Meinung dazu ausgesprochen:

**PC Player:** Bubla, wie kamst Du dazu, Venezia zu spielen?

**Bubla Shannonson:** Ich sah es hier in Irland im Laden und fand, dass die Beschreibung interessant klang.

**PCP:** Und? Was hältst Du inzwischen vom Spiel?

**BS:** Ich finde es gut. Macht Spaß!

**PCP:** Ich finde es eigentlich grauenhaft kompliziert.

**BS:** Ja, das ist schon wirklich ein Problem, aber warte mal ab. Ich zeige Dir anschließend alles, dann wirst Du anders darüber denken.

**PCP:** Erzähle mir was vom Spiel. Es geht vor allem darum, Dinge zu produzieren und zu verkaufen?

**BS:** Ja, und darüber hinaus geht es um Reichtum. Um ein Macht. Zum Beispiel kann man zum Stadtrat und sogar zum Dogen aufsteigen, aber das drückliche ich euch noch nicht so ganz.

**PCP:** Du bist Händler?

**BS:** Richtig. Ich fand es zu langweilig, etwas zu produzieren, zumal das ja immer nur eine Wirt ist. Deshalb habe ich mir die Rolle des Händlers ausgesucht.

**PCP:** Nur eine Wirt?

**BS:** Soweit es mir bekannt ist, ja. Allerdings kann man auch den Beruf

wechselt. Das ist einmal pro Woche erlaubt, glaube ich.

**PCP:** Aber ich als Olivenbauer kann doch auch mit jeder Wirt handeln. Was ist der Unterschied zum richtigen Händler?

**BS:** Ein richtiger Händler verfügt über ein größeres Startkapital.

**Raphael de Belair mischt sich ein:**

**BS:** Händler? Habt ihr was zu verkaufen?

**PCP:** Ja, ich hätte da 74 Einheiten Oliven.

**BS:** Wie viel willst Du dafür haben?

**PCP:** Hebe keinen blossen Schimmer.

**BS:** Ich zahle Dir drei Dukaten pro Einheit.

**PCP:** Klingt gut...

**BS:** Ah, Raphael: drei Dukaten? Ist das Dein Ernst?

An dieser Stelle wollen wir die Wiedergabe des Gesprächs abbrechen. Nur dies noch: Olivenbauer Kapsun tätigte sein erstes Geschäft und wurde dabei von Raphael gewaltig über den Tisch gezogen. Klingt doch spannend, oder?



Bubla Shannonson gibt Auskunft...



Der nicht funktionierende Markt: Nur die Arbeitsvermittlung arbeitet.



Beim Antiquitätenhändler. Hier gibt's die richtig wertvollen Wertsachen

Strategiespiel für Profis

# ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

**HERSTELLER:** Microprose/Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98  
**SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MByte RAM  
[www.rollercoestertycoon.com](http://www.rollercoestertycoon.com)



**Auf und nieder, immer wieder: Neue Attraktionen und Szenarien verlängern den Spielspaß der erfolgreichsten Vergnügungspark-Simulation.**

## FAKTEN

- Missions-CD zu Rollercoaster Tycoon
- 30 neue Szenarien
- Enthält auch die Zusatz-CD
- Added Attractions
- 6 neue Themen wie Raumschiffe und Schlösser
- Zusätzliche Fahrgeschäfte
- Größere Achterbahnen

**Z**weifellos zählt der »Rollercoaster Tycoon« zu den interessantesten Phänomenen der jüngeren Spielegeschichte. In Amerika belegt er, zusammen mit der ersten Missions-CD, noch immer konstant eine vordere Position in der Verkaufshitparade.

Auch hier zu Lande ist die Fange-meinde groß und bemerkenswert aktiv. Sogar das ähnlich geartete Konkurrenzprodukt »Theme Park World« konnte den Tycoon nicht in Verlegenheit bringen.

Kein Wunder also, wenn mit »Loopy Landscapes« jetzt die bereits zweite Zusatz-CD erscheint. Sechs neue Themen wie Raumschiffe, mittelalterliche Schlösser und Winterlandschaften sorgen für optische Abwechslung. Die 30 Szenarien sind genauso hammerhart gestaltet wie die Missionen des »Added Attractions Pack«. Praktischerweise werden die Added Attractions als Bonus mitgeliefert – also erwerben Sie mit Loopy Landscapes faktisch gleich zwei Zusatz-CDs.

### Mit 200 in den Looping

Hinzu kommen an reale Vorbilder (wie den Heidepark) angelehnte Entwürfe, die Sie ebenso möglichst erfolgreich managen müssen. Zusätzliche Fahrgeschäfte und die Möglichkeit, noch größere und – im wahrsten Sinne des Wortes – abgebohrtere Achterbahnen zu gestalten, sind ein weite-



Winterlandschaften sorgen beim Planen für einen kühlen Kopf.

rer Kaufanreiz für Rollercoaster-Freunde. Natürlich dürfen Sie bei den so möglichen Monsterbahnen nie vergessen, dass Ihre Parkbesucher die Fahrt auch überleben wollen. Zudem gibt es auch einige Szenarien mit vergleichsweise üppigen Landesreserven, doch in der Mehrzahl der Fälle ist der Platz für Ihre Menschenschleudern sehr begrenzt. Richtige spielerische Innovationen gibt es zwar keine, dafür wird die Wartezeit auf den Nachfolger deutlich verkürzt. (tw)



Neue Attraktionen werden wie bereits gewohnt errichtet.



## THOMAS WERNER

Wie schon bei der ersten Zusatz-CD sind auch bei Loopy Landscapes planlose Mittagspausen-Spieler chancenlos. In einigen Szenarien ist das Bauland derart knapp, dass nur umsichtige Naturen mit dem richtigen Händchen für den Publikumsgeschmack eine reale Chance haben. Nach wie vor ist es für den Spieler die spannendste Herausforderung, möglichst wilde Achterbahnen zu konstruieren – und genau für diese kreativen Schübe hätte ich mir mehr Spielraum gewünscht. Dennoch bekommt man durch die Vielzahl neuer Missionen und dank der kostenlosen Beigabe der ersten Missions-CD reichlich Nachschub für durchwachte Nächte.

**»Nicht für Mittagspausen-Spieler.«**

## WERTUNG RCT: LOOPY LANDSCAPES

|                                  |                     |    |
|----------------------------------|---------------------|----|
| <b>PRO</b>                       | <b>GRAFIK:</b>      | 70 |
| ■ NEUE HERRAUFBEREICHUNGEN       | <b>SOUND:</b>       | 70 |
| ■ ENTHÄLT AUCH ADDED ATTRactions | <b>EINSTIEG:</b>    | 60 |
| ■ NEUE FAHRSCHWERTER             | <b>KOMPLEXITÄT:</b> | 80 |
| <b>CONTRA</b>                    | <b>STEUERUNG:</b>   | 70 |
| ■ SEHR SCHWER                    | <b>MULTIPLAYER:</b> | -  |

PCPLAYER  
SPIELSPASS

**79**



Nach wie vor macht es Spaß, wilde Achterbahnen zu konstruieren

Segel-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# VIRTUAL SAILOR

**HERSTELLER:** CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 3.5

**BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000 **SPRACHE:** Deutsch

**MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D

**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 4MB-Gra-

fikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte

RAM, 16MB-Direct3D-Karte [www.cdv.de](http://www.cdv.de)

Und hart an der Boje  
gewandelt! Trotzdem  
immer auf die Windrich-  
tung achten! (Alle Bilder  
Direct3D, 640x480)



**U**nd wieder zeigt sich, dass keine komplette Bootsmannschaft für ein Computerspiel nötig ist. Eine einzelne Person erstellte diese virtuelle Segelwelt!

Ilan Papini, italienischer Arzt und Programmierer der Leichtflieger-Simulation »Hang Sim«, beschäftigt sich nun mit Booten. Einer ganzen Menge sogar, denn neben einigen Segelschiffen fahren Sie hier auch Jetski, Katamarane, U-Boote und sogar Passagierkreuzer – insgesamt 28 Stück. Sie dürfen auch an Rennen teilnehmen, die allerdings mit einem umständlichen Editor vorbereitet werden müssen. Sie wählen dazu eins der sechs Gebiete aus (die sich auch unter Wasser herrlich beobachten lassen), positionieren

Wer keine Jachten mag, reist standesgemäß mit der Titanic. Wo ist der nächste Eisberg ...?

Schiffe und Bojen, dann erst geht's los. Auch wenn der Windmesser und das Benutzeroberfläche beim Konkurrenten »Virtual Skipper« besser geraten sind, so ist »Virtual Sallors« trotzdem das zugänglichere Spiel. (mash)

**WERTUNG** SPIELSPASS  
VIRTUAL SAILOR  
**58**  
**PCPLAYER**



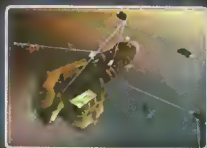
## MARTIN SCHNELLE

Obwohl die Vorbereitung eines Rennens recht umständlich ist, werden Einsteiger mehr Freude an diesem Programm haben als an Virtual Skipper. Hier dürfen Sie größere Gebiete befahren, und es macht einfach Spaß, mit der Titanic oder einem U-Boot durch die Gegend zu schippern. Grafisch und soundmäßig dürfen Sie nicht zu viel erwarten, dafür lassen sich die Kähne recht leicht steuern. Wer allerdings eine etwas anspruchsvollere Simulation haben möchte, ist bei Virtual Skipper besser aufgehoben.

»Einsteiger haben ihre Freude.«

www.sierra.de

Diesmal bedroht der Feind die Menschheit in ihrem Innersten



CATACLYSM ist ein Vollprodukt –  
HOMEWORLD wird zum Spielen nicht benötigt!  
[www.homeworldcataclysm.de](http://www.homeworldcataclysm.de)

# HOMEWORLD CATACLYSM



**SIERRA**  
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



# Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

## Action

| SPIELENAME                           | WERTUNG | TEST IN |
|--------------------------------------|---------|---------|
| HALF-LIFE: OPP FORCE                 | 88      | 1/2000  |
| SWAT 3                               | 83      | 2/2000  |
| SWAT 3                               | 76      | 9/2000  |
| Budget-Tipp: Whist of Time (40 Mark) | 76      | 1/2000  |

## Rennspiele

| SPIELENAME                           | WERTUNG | TEST IN |
|--------------------------------------|---------|---------|
| SUPERBIKE 2000                       | 89      | 4/2000  |
| GRAND PRIX 3                         | 87      | 9/2000  |
| NEED FOR SPEED 3                     | 86      | 5/2000  |
| Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark) | 82      | 2/99    |

## Sport(Action)

| SPIELENAME                           | WERTUNG | TEST IN |
|--------------------------------------|---------|---------|
| FIFA 2000                            | 90      | 12/99   |
| NHL 2000                             | 90      | 11/99   |
| NBA 2000                             | 89      | 1/2000  |
| Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark) | 89      | 11/98   |

## Strategie (Runden)

| SPIELENAME                               | WERTUNG | TEST IN |
|--|---------|---------|
| JAGGED ALLIANCE 2                        | 87      | 6/99    |
| PANZER GENERAL 4                         | 86      | 11/99   |
| HEROES OF M&M 3                          | 85      | 6/99    |
| Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark) | 80      | 12/97   |

## Action-Adventures

| SPIELENAME                     | WERTUNG | TEST IN |
|--------------------------------|---------|---------|
| DEUS EX                        | 91      | 8/2000  |
| ST VOYAGER: ELITE FORCE        | 88      | 10/2000 |
| HEAVY METAL F.A.K.K. 2         | 83      | 10/2000 |
| Budget-Tipp: Outcast (40 Mark) | 82      | 8/99    |

## Adventures & Rollenspiele

| SPIELENAME                                      | WERTUNG | TEST IN |
|---|---------|---------|
| DIABLO 2  | 90      | 8/2000  |
| ICEWIND DALE                                    | 86      | 9/2000  |
| VAMPIRE: REDEMPTION                             | 83      | 10/2000 |
| Budget-Tipp: Baldur's Gate - Die Saga (50 Mark) | 2/99    |         |

## Simulationen

| SPIELENAME                              | WERTUNG | TEST IN |
|---|---------|---------|
| GUNSHIP                                 | 87      | 5/2000  |
| MECH WARRIOR 3                          | 86      | 7/99    |
| TACHYON - THE FRINGE                    | 85      | 7/2000  |
| Budget-Tipp: European Air War (20 Mark) | 84      | 12/98   |

## Strategie (Echtzeit)

| SPIELENAME                                   | WERTUNG | TEST IN |
|--|---------|---------|
| AGE OF EMPIRES 2                             | 88      | 11/99   |
| GROUND CONTROL                               | 83      | 8/2000  |
| STAR TREK: ARMADA                            | 82      | 5/2000  |
| Budget-Tipp: C&C 2: Alarmstufe Rot (20 Mark) | 78      | 12/96   |

## Wirtschaft & Aufbau

| SPIELENAME                      | WERTUNG | TEST IN |
|---------------------------------|---------|---------|
| CIVILIZATION CALL TO POWER      | 88      | 5/99    |
| PHARAO                          | 87      | 12/99   |
| DIE SIEDLER 3                   | 85      | 1/99    |
| Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark) | 83      | 12/98   |

# TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

| SPIEL                                  | PUNKTE | SEITE | ROLAND AUSTRIAN | MANFRED DUTY | UDU WEFMANN | DAMIAN KRAUS | JOE HETTLER | JÜRGEN RIST | MARTIN SCHNELLE | STEFAN SEEDEL | THOMAS WERNER |
|--|--------|-------|-----------------|--------------|-------------|--------------|-------------|-------------|-----------------|---------------|---------------|
| Age of Empires 2: The Conquerors       | 88     | 106   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Star Trek Voyager: Elite Force         | 88     | 122   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Vampire: Redemption Version 1.1        | 83     | 98    |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2                 | 83     | 100   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Panzer General: Operation Barbarossa   | 82     | 128   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes | 79     | 140   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Cultures                               | 78     | 118   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Impulsion der Amosson                  | 73     | 108   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Deep Fighter                           | 72     | 94    |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Bang! Gunship Elite                    | 68     | 121   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Submarine Titans                       | 63     | 130   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Search & Rescue 2                      | 62     | 97    |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Vexx                                   | 61     | 138   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Mind Rover                             | 58     | 112   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Virtual Sailor                         | 58     | 141   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Tuskegee Fighters                      | 53     | 137   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Sydney 2000                            | 47     | 110   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Ke'iro                                 | 45     | 114   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Moorhuhn 2                             | 45     | 134   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Wombas Adventure                       | 45     | 135   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Handkerchief                           | 41     | 114   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Alchemist, Tho                         | 40     | 114   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Dragonfire                             | 40     | 136   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Road Wars                              | 35     | 126   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Beach Head 2000                        | 32     | 127   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Tyrian 2000                            | 28     | 114   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Recho der Samphühner, Add on           | 25     | 135   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |
| Jagdverband 44                         | 17     | 128   |                 |              |             |              |             |             |                 |               |               |

## DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

| SPIELENAME                         | GENRE                 | PUNKTE | AUSGABE |
|------------------------------------|-----------------------|--------|---------|
| Deus Ex                            | Action-Adventure      | 91     | 8/2000  |
| Diablo 2                           | Action-Rollenspiel    | 90     | 8/2000  |
| Grand Prix 3                       | Rennspiel             | 87     | 9/2000  |
| Everquest: Ruins of Kunark         | Online-Rollenspiel    | 86     | 7/2000  |
| Icewind Dale                       | Rollenspiel           | 86     | 9/2000  |
| Sammy Soso High Heat Baseball 2001 | Sportspiel            | 86     | 8/2000  |
| Cleopatra: Queen of the Nile       | Wirtschaftssimulation | 85     | 9/2000  |
| MDK 2                              | Action-Adventure      | 85     | 7/2000  |
| Tachyon - The Fringe               | SF-Simulation         | 85     | 7/2000  |
| Ultima Online: Renaissance         | Online-Rollenspiel    | 85     | 7/2000  |
| Euro 2000                          | Sportspiel            | 84     | 7/2000  |
| Ground Control                     | Action-Strategie      | 83     | 8/2000  |
| Sterlancer (deutsch)               | SF-Simulation         | 82     | 7/2000  |
| Dino Crisis                        | Action-Adventure      | 80     | 8/2000  |
| SinCity 3000 Deutschland           | Wirtschaftssimulation | 80     | 7/2000  |
| Star Trek Conquest online          | Strategie             | 80     | 9/2000  |
| KISS: Psycho Circus                | Action                | 78     | 9/2000  |
| Star Trek: Klingon Academy         | SF-Simulation         | 78     | 8/2000  |
| Nascar 2000                        | Rennspiel             | 77     | 8/2000  |
| Deikotane                          | Action                | 76     | 7/2000  |
| Scoutzinger                        | Rollenspiel           | 75     | 7/2000  |

# INSEKENTENVERZEICHNIS

|                                      |               |
|--------------------------------------|---------------|
| Activision Deutschland GmbH          | 57, 115 - 116 |
| Adecco Personaldienstleistungen GmbH | 96            |
| ak tronic Software & Service         | 215           |
| Amazon.de GmbH                       | 34, 35        |

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| Blackstar Interactive GmbH | 67, 127 |
| Burger King GmbH           | 99      |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| CDV Entertainment AG | 25  |
| Compore              | 137 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Dina Entertainment AG | 205 |
|-----------------------|-----|

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| Egmont Interactive GmbH | 59        |
| Eidos Interactive       | 6 - 7, 15 |
| ELSA AG                 | 61        |

|                    |                                    |
|--------------------|------------------------------------|
| Funky Display      | 65                                 |
| Future Verlag GmbH | 113, 117, 132 - 133, 185, 187, 195 |

|                                     |                 |
|-------------------------------------|-----------------|
| Game III! Entertainment Software AG | 75, 78 - 79, 81 |
|-------------------------------------|-----------------|

|                    |            |
|--------------------|------------|
| HASBRO Interactive | 49         |
| HAVAS Interactive  | 9, 17, 141 |

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Infogrames Deutschland GmbH | 22 - 23 |
| Kranz Versand               | 111     |

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| Magix Entertainment Products GmbH | 11      |
| MATROX Electronic Systems         | 216     |
| MTV Networks GmbH                 | 90 - 91 |

|                           |               |
|---------------------------|---------------|
| netbrain ag Magellan Haus | 207           |
| Neue Medien Ges. Ulm mbH  | 197, 199, 211 |

|           |     |
|-----------|-----|
| OKAY Soft | 135 |
|-----------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| PROMARKT GmbH | 105 |
|---------------|-----|

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Ricarda.de AG                    | 33 |
| RM Buch und Medien Vertrieb GmbH | 29 |

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Software 2000 Marketing | 39 |
|-------------------------|----|

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| Take 2 Interactive GmbH | 12 - 13 |
|-------------------------|---------|

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Virgin Interactive Entertainment | 2 |
|----------------------------------|---|

|              |     |
|--------------|-----|
| Wella AG     | 83  |
| Wial Versand | 143 |

Versandanschrift:

Postfach  
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 8<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup> Uhr  
Samstag: 9<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup> Uhr

unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD  
und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wial.de>

WIAL-BESTELLSHOTLINE: 08142-59640

Bestellfax: 08142-54654

EUROCARD

MasterCard

## TOP-ANGEBOTE DES MONATS:

|                   |       |                  |       |
|-------------------|-------|------------------|-------|
| SUODEN STRIKE* KD | 79,90 | OUNGION KEEPER 2 | 29,90 |
| NOX KD            | 29,90 | TA: KINGDOMS KD  | 14,90 |
| SHADOW COMPANY    | 9,90  | MESSIAH KD       | 29,90 |
| THEME PARK WORLD  | 29,90 | CAESAR 3 KD      | 14,90 |
| RACING SIMUL. 2   | 9,90  | STREET WARS KD   | 9,90  |
| SYSTEM SHOCK 2 KD | 29,90 | GRAND PRIX 3 KD  | 69,90 |

## NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS:

|                                |       |                  |                                |       |       |
|--------------------------------|-------|------------------|--------------------------------|-------|-------|
| AGE OF EMPIRES 2               | KD    | 79,90            | AGE OF WONDERS                 | KD    | 34,99 |
| ALONE IN THE DARK 4            | KD    | 79,90            | ARMORED FIST 3.0               | KD    | 29,90 |
| ANSTÖSS 3                      | KD    | 69,90            | ATLANTIS 2                     | E     | 19,90 |
| ANSTÖSS ACTION*                | KD    | 59,90            | ARMZONE                        | KD    | 29,90 |
| AQUA*                          | KD    | 79,90            | AUTORHAB TOTAL                 | KD    | 9,90  |
| BALDURS GATE: TCEWIND DALE     | KD    | 89,90            | BALDURS GATE SAGA              | OA    | 9,90  |
| BATTLE ISLE 4: ANDOSTIA*       | KD    | 49,90            | CIVILIZATION: CALL TO POWER    | KD    | 29,90 |
| Blizzard Anthology             | KD    | 44,90            | CIVILIZATION 2: TEST OF TIME   | KD    | 29,90 |
| C&C RENEGADE*                  | KD    | 79,90            | CONQUER & CONQUER 1            | KD    | 9,90  |
| C&C MEGA BOX                   | D/E   | 29,90            | CONQUER & CONQUER 2            | KD    | 9,90  |
| COMMANDERS OF NIGHT & MAGIC    | D/E   | 29,90            | DARK PROJECT: GOLD EDITION     | KD    | 39,90 |
| CRUSADERS OF NIGHT & MAGIC     | E     | 49,90            | DARK MERCENARY                 | E     | 9,90  |
| CULTURES                       | F     | 79,90            | DIE BY THE SWORD (US)          | KD    | 35,90 |
| DAIKATANA (ENGL. VERSION)      | F     | 79,90            | EARTH 2150                     | KD    | 39,90 |
| DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E* | ab    | 79,90            | EUROPEAN AIR WAR               | KD    | 9,90  |
| DARK RESIST 2 KD/E             | ab    | 79,90            | FLY                            | KD    | 19,90 |
| DEUS EX KD/E                   | ab    | 79,90            | FLYING CINE GRAND PRIX 2       | KD    | 14,90 |
| DIABLO 2: D.T. ODER US         | ab    | 79,90            | FORSAKEN                       | KD    | 15,90 |
| DIABLO 2: LOSUNG               | KD    | 39,90            | GAME GALLERY 3                 | KD    | 15,90 |
| DIABLO 2: MERCHANTISE          | KD    | 19,90            | GLADIATOR DOMINATION           | KD    | 34,90 |
| DIABLO 2 ACTION FIGUREN        | JE    | 29,90            | GORKY 17                       | KD    | 29,90 |
| DIABLO 2 ZIPPPO FEUERZEUG      | KD    | 59,90            | GP 500                         | KD    | 29,90 |
| DIABLO 2: SNIFF (XL)           | 29,90 | GRAND THEFT AUTO | KD                             | 29,90 |       |
| DIABLO 2 HAIRPAD               | KD    | 39,90            | GRIM FANDANGO                  | KD    | 39,90 |
| DINO CRISIS KD/E               | ab    | 69,90            | HEAVY GEAR II                  | KD    | 39,90 |
| EURO 2000                      | DA    | 59,90            | HOMEWORLD                      | KD    | 9,90  |
| ESCHERICH: A RUNTS OF KUNAR    | KD    | 69,90            | IMPERIUM GALACTICA             | KD    | 9,90  |
| FINAL FANTASY VIII             | KD    | 69,90            | JAGGED ALLIANCE 2              | KD    | 29,90 |
| FORCE COMMANDER (LucasArts)    | KD    | 29,90            | MONKEY ISLAND III              | KD    | 29,90 |
| GAME GALLERY MILLENIUM         | KD    | 69,90            | MONOPOLY JUNIOR EDITION        | KD    | 19,90 |
| GOTMICK                        | KD    | 79,90            | MOORHUNDOO 1                   | KD    | 34,90 |
| GRAND PRIX 3                   | KD    | 39,90            | N.I.C.E. II: KINGSITE          | KD    | 9,90  |
| GROUND CONTROL                 | KD    | 79,90            | NEED FOR SPEED 3               | DA/E  | 19,90 |
| GUNSIGHT KD/E                  | 69,90 | NOCTURNE         | DA/E                           | 19,90 |       |
| NALF-LIFE: SHERY (SCHWARZ/XL)  | 24,90 | OUTCAST          | KD                             | 19,90 |       |
| NALF-LIFE: GENERATION PACK D/E | 69,90 | PRIVATEER 2      | DA                             | 29,90 |       |
| NALF-LIFE: OPPOSING FORCE D/E  | ab    | 44,90            | RAILROAD QUEST SWAT 1+2        | DA    | 29,90 |
| NALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 D/E | ab    | 79,90            | ROBO RUMBLE                    | KD    | 19,90 |
| N.O. NIGHT & MAGIC III PACK    | KD    | 79,90            | SEPTERRA CORE                  | KD    | 35,90 |
| HEAVY METAL PAK 2 (US)         | E     | 69,90            | SEVEN KINGDOMS 2               | KD    | 9,90  |
| HERETIC 2 (US)                 | KD    | 29,90            | SHADOW MAN                     | E     | 9,90  |
| HEROES III: SHADOW OF DEATH    | KD    | 79,90            | SIEDLER 3                      | KD    | 24,90 |
| IMPERIUM DER AMESIN*           | KD    | 79,90            | SOUL REAPER: LEGACY OF RAIN    | KD    | 24,90 |
| IMPERIUM GALACTICA II          | KD    | 69,90            | SOUTH PARK: LUV SHACK          | DA    | 29,90 |
| INVCUSIT KD/E                  | KD    | 74,90            | SPIRIT OF SPEED                | KD    | 29,90 |
| K.L.S.S. PSYCHO CIRCUS         | KD    | 69,90            | STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION | KD    | 39,90 |
| M.O.K. 2                       | KD    | 84,99            | STAR TREK: DUNKLE BEDROHUNG    | KD    | 39,90 |
| NAX PATYNE*                    | KD    | 74,90            | STAR WARS: EPISODE 1 RACER     | KD    | 39,90 |
| NERODES: BENZ TRUCK RACING*    | KD    | 79,90            | STAR WARS: BULLETSACK          | E     | 29,90 |
| MIGHT & MAGIC VIII             | KD    | 79,90            | STAR WARS: TORR RAIDER 3       | KD    | 39,90 |
| MOORHUNDOO 2                   | KD    | 39,90            | TOMR RAIDER 4 & LARA GÖRTEL    | KD    | 9,90  |
| NEED FOR SPEED: MOTOR CITY*    | KD    | 64,90            | TOTAL ANNIHILATION             | KD    | 9,90  |
| PHARAO ADD-ON: CLEOPATRA*      | KD    | 14,90            | TRECKLE                        | KD    | 14,90 |
| PLAY THE GAMES 3               | KD    | 29,90            | TÜRK 2                         | KD    | 14,90 |
| PRINCE OF PERSIA 3D            | KD    | 29,90            | UEFA CHAMPIONSHIP 99           | KD    | 9,90  |
| RACER DER SUMPFÜHNER           | KD    | 79,90            | UNREAL TOURNAMENT V            | KD    | 9,90  |
| ROGUE SPEAR: URBAN OPS KO/E    | KD    | 79,90            | WARGAMES                       | KD    | 8,90  |
| SIEDLER III: GOLD EDITION      | KD    | 89,90            | WARLORDS: BATTLECRY*           | KD    | 29,90 |
| SHOGUN                         | KD    | 85,90            | WHEEL OF TIME                  | KD    | 29,90 |
| SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND      | KD    | 79,90            | X-BEYOND THE FRONTIER          | KD    | 39,90 |
| SIMON THE CORNERER 3           | KD    | 79,90            | X-WING ALLIANCE                | KD    | 24,90 |
| STARLANCER KD/E                | ab    | 118,90           | YOU DON'T KNOW JACK 3          | KD    | 24,90 |
| STAR TREK: NEW WORLDS*         | KD    | 69,99            |                                |       |       |
| STAR TREK: ARMADA              | KD    | 79,90            |                                |       |       |
| SPEDBALL 2001                  | KD    | 69,90            |                                |       |       |
| STAR TREK: KLINGON ACAD. KD/E  | ab    | 79,90            |                                |       |       |
| STAR TREK: VOYAGER ELITE F     | E     | 69,90            |                                |       |       |
| THE SIMS                       | KD    | 69,90            |                                |       |       |
| ULTIMA OL: RENAISSANCE DA/E    | ab    | 69,90            |                                |       |       |
| ULTIMA IX WORLD EDITION        | KD    | 59,90            |                                |       |       |
| URLAUSRÄSER                    | KD    | 59,90            |                                |       |       |
| VAMPIRE - DIE MASKEADE D/E     | ab    | 79,90            |                                |       |       |
| VAMPIRE SPECIAL ED. IM SARG    | KD    | 118,90           |                                |       |       |
| YOU DON'T KNOW JACK 3          | KD    | 69,99            |                                |       |       |

E = KOMPL. ENGL. KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, \* = BEI DRUCKLEHNE NOCH NICHT LIEFERBAR.  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten, Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.

Versandkosten aus Sendung.

Teilsentische Bestellung 9,90 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,90 DM + Nachnahmegebühr.  
Bestellungen aus dem Ausland: Vorname (Einschreiben) + 23,00 DM.  
Sendungen ab 180 DM Warenwert werden ins Ausland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

# SPARSCHWEIN



In diesem Monat werden in unserer Budget-Ecke besonders Abenteuer und Strategen fündig. Werfen Sie doch einen Blick auf die aktuellen Schnäppchen.

## Civilization 2: Test of Time

Das rundenbasierte Strategiespiel »Civilization« gilt als die Referenz im Genre. Klar, dass sich etliche Hersteller bemühen, dem genialen Sprössling möglichst viele Nachkommen zu beschern. »Test of Time« ist ein solches Spiel. Sie bauen wie schon beim älteren Bruder eine Kolonie auf, die durch Forschung an neue

Technologien gelangt. Haben Sie Ihr Volk auf eine gewisse Stufe gebracht, so geht das rundenbasierte Siedeln auf anderen Planeten weiter. Tief im Weltraum warten dann neue Technologiebäume. Test of Time bietet im Vergleich zum Vorgänger zwar wenig neues, aber die Science-Fiction-Elemente haben einen gewissen Reiz. (dk)

**WERTUNG BUDGET**

GENRE: Strategie  
HERSTELLER: Microprose/  
ak-tronik  
PREIS: Circa 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 10/99  
DAMALIGE WERTUNG: 80

**PCPLAYER  
SPIELPASS  
80**



Die komplexe Rundenstrategie von Civilization 2: Test of Time bietet langen Spielspaß.

## Kicker Fußball Manager

Im Kicker Fußball Manager erleben Sie die Möglichkeit, mehrere Austragspartien gleichzeitig zu beobachten.

**WERTUNG BUDGET**

GENRE: Wirtschaftssimulation  
HERSTELLER: hardline  
PREIS: Circa 30 Mark  
GETESTET IN: PC Player 11/99  
DAMALIGE WERTUNG: 78

**PCPLAYER  
SPIELPASS  
77**

Um an das große Geld zu kommen, sollte ein Vereinschef genau bedenken, wo er seine knappen Mittel investiert. Im »Kicker Fußball Manager« sind Sie für die ganze Organisation des Drumherums zuständig. Sie kaufen und verkaufen Spieler, kümmern sich ums Merchandising und fördern den Nachwuchs, um Ihre Altersversorgung zu sichern. Die Spiele werden in Echtzeit simuliert und sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel. Die optischen Veränderungen bei Kicker sind zwar nur minimal, dafür sorgen die vielen neuen Features für Abwechslung. (dk)

## Revolution Classic Adventures

Neue Adventure-Spiele sind rar, aber vielleicht finden Sie in der »Revolutions Classic Adventures« Sammlung einen Titel, den Sie noch in positiver Erinnerung haben. Ubi Soft dreht dabei die Computerspielzeit weit zurück und beschert Ihnen unter anderem die DOS-Programme **Beneath a Steel Sky**, ein düsteres Science-Fiction-Adventure, und **Lure of the Temptress**. Technisch moderner sind die beiden Adventures

**Baphomets Fluch 1 & 2.**

Leider ist der Preis von 50 Mark relativ hoch. (dk)

Abenteuer der etwas älteren Sorte, wie Baphomets Fluch 2, gibt bei den Revolution Classic Adventures.



**INFO COMPILATION**

HERSTELLER: Ubi Soft PREIS: 50 Mark



## Curse of Monkey Island

Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood feierte vor zweieinhalb Jahren ein überraschendes Comeback. Am Bord des Schiffes von Zombiefürst LeChuck erbeutet der

Held einen scheinbar wertvollen Diamant, den er prompt seiner Freundin zum Geschenk macht. Dummerweise liegt auf dem Ring ein Fluch, der Guybrushs bessere Hälfte in eine Goldstatue verwandelt. Ein mächtiges Problem, denn nicht nur Piraten sind auf die verzauberte Freundin aus, die inzwischen eine beträchtliche Kostbarkeit darstellt. Guybrush steht auch noch eine Begegnung mit LeChuck bevor.

Spierisch bietet auch der dritte Teil der Adventure-Reihe eine witzige Handlung und jede Menge Rätsel, aber logische Klarer Falk. Wer mit Guybrush bisher noch keine Bekanntschaft gemacht hat, muss zugreifen. (dk)

Pirat Guybrush Threepwood muss Seelen für seine alte Crew heulen.

**WERTUNG BUDGET**

GENRE: Adventure  
HERSTELLER: Lucas Arts/ak-tronik  
PREIS: 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 1/98  
DAMALIGE WERTUNG: 88

**PCPLAYER  
SPIELPASS  
83**





# European Air War

Der Luftkrieg herrscht über den Wolken Europas und diesmal haben Sie nicht (wie bei den meisten Simulationen üblich) moderne Düsenjets und Wärmelekt-Raketen zur Verfügung, sondern nur Propellerflieger aus dem 2. Weltkrieg. Demzufolge ergeben sich neue Herausforderungen. So genügt es nicht, einen Gegner bloß im Visier zu haben, um ihn zu erledigen. Sie müssen sich dem Feind erst auf eine bestimmte Entfernung nähern, bevor die Maschinengewehre ihn erledigen können. Die Missionen in »European Air War« bestehen hauptsächlich darin, anderen Fliegern Geleitschutz zu geben oder einfach nur feindliche Jäger und Bomber abzuschießen. Dabei bevölkern oft Dutzende Maschinen den Himmel welche die Trefferquote natürlich ungemein erhöhen. Der günstige Preis von 20 Mark und die immer noch nette Grafik machen es zu einem interessanten Angebot für Simulations-Freunde. (dk)



Im damaligen Luftraum sieht's aus wie an Pfingsten auf der Autobahn.

## WERTUNG BUDGET

GENRE: Simulation  
HERSTELLER: Micropro/ak-tronic  
PREIS: Circa 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 12/96  
DAMALIGE WERTUNG: 81

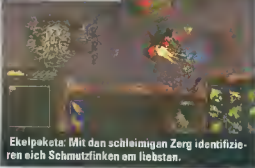
## PCPLAYER SPIELSPASS

78

# Starcraft

Und Starcraft läuft und läuft und läuft ... Bis heute tobt der Kampf zwischen Menschen, Zerg oder Protoss und hat, von der etwas krümeligen Grafik mal abgesehen, nichts an Klasse und Dramatik eingebüßt. Keinem anderen Designerteam ist es je gelungen, drei Völker auf die Beine zu stellen, die sich nicht nur in den Einheiten und ihren Entwicklungsbäumen, sondern auch in ihrem Aussehen so deutlich voneinander unterscheiden. Hinzu kommt eine vorbildliche Synchronisation, die ihresgleichen sucht. Die Hintergrundgeschichte macht Sie in 30 Missionen ausführlich mit den einzelnen Völkern vertraut, Massenschlachten wechseln mit kleineren Einzelaufträgen ab. Aus heutiger Sicht wirkt Starcraft nicht mehr innovativ,

wurden doch etliche Konzepte von der Konkurrenz abgeklippt. Dennoch kann man für 20 Mark kaum etwas falsches machen. Einziger Wermutstropfen: Die Zusatz-CD »Brood Wars« wurde nicht dazugepackt. (uh)



Ekelpakete: Mit den schleimigen Zerg identifizieren sich Schmutzfinken am liebsten.

## WERTUNG BUDGET

GENRE: Echtzeit Strategie  
HERSTELLER: Blizzard/ak-tronic  
PREIS: Circa 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 6/96  
DAMALIGE WERTUNG: 88

PCPLAYER SPIELSPASS

84

# Mech Warrior 3

Gigantische Kampfkolosse, die sich bis auf die letzte Schraube bekämpfen, kennen wir schon einige Zeit. »Mech Warrior 3« ist der momentanjüngste und beste Spross der Battlemech-Spiele. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mech-Piloten, der zunächst nur seine eigene Maschine steuert. Im Verlauf der kurzen, aber sehr schweren Kampagne befehlen Sie immer mehr Kampfpanzern. Außerdem können Sie Einfluss auf die Ausrüstung nehmen und zusätzliche Waffen von besiegten Blechhauben erbuten.

Die Grafik war vor einem Jahr sehr gut. Man kann sie aber noch stark verbessern, wie der bevorstehende vierte Teil beweist, der diesmal bei Microsoft erscheint. Außerdem dürfen Sie keine Angst vor etwas Einarbeitungszeit haben. Von diesen beiden Mankos mal abgesehen, ist Mech Warrior 3 immer noch ein hervorragendes Spiel. Ideal



Groß, großer, Mech-Warrior: Mit diesem Spiel steigern Sie Ihr Selbstbewusstsein.

dafür geeignet, mal richtig Dampf abzulassen, sofern man erst einmal mit der Steuerung vertraut ist. (uh)

## WERTUNG BUDGET

GENRE: SF-Simulation  
HERSTELLER: Micropro/ak-tronic  
PREIS: Circa 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 7/99  
DAMALIGE WERTUNG: 86

## PCPLAYER SPIELSPASS

82

# Jagged Alliance 2

Dieser Titel bietet wesentlich mehr als das übliche 08/15-Strategiespiel. Sie sind der Chef einer wild zusammengewürfelten Söldner-Truppe, die einen kleinen, afrikanischen Staat befrieden will. Dem stellt sich eine unrechtmäßig an die



Auf der strategischen Karte geben Sie Ihren Söldnern Marschbefehle.



zen zu sichern und nebenbei warten noch zahlreiche Unteraufgaben. (uh)



## WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie  
HERSTELLER: Si Tech/ak-tronic  
PREIS: Circa 20 Mark  
GETESTET IN: PC Player 6/99  
DAMALIGE WERTUNG: 86

## PCPLAYER SPIELSPASS

85

# Aktuelle Spielesammlungen

| Titel                           | Inhalt   | Hersteller                    | Preis   | Player-Kauf Tipp |
|---------------------------------|--|-------------------------------|---------|------------------|
| Adventure Hell of Fame          | 1 Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep   | Interplay                     | 50 Mark | 1                |
| Battle Isle Platinum            | 2 Battle Isle 1-3 inkl. Missions-CDs, Incubation inkl. Missions-CD   | Blue Byte                     | 40 Mark | 2                |
| Blizzard Anthology              | 3 Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD  | Blizzard/Havas Interactive    | 60 Mark | 1                |
| Five Pack Vol. 1                | 4 Rally Championship, Carmageddon, Civilization, Earthworm Jim, F-16 Aggressor   | Beau Jolly/Virgin Interactive | 70 Mark | 2                |
| Five Pack Vol. 2                | 5 Blifuss Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall  | Beau Jolly/Virgin Interactive | 70 Mark | 1                |
| Game Gallery Millennium Edition | 6 Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kingdoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2   | Swing Entertainment           | 50 Mark | 1                |
| Game Gallery Vol. 1             | 7 Anetoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer  | Swing Entertainment           | 20 Mark | 1                |
| Gold Games 3                    | 8 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G.Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Bing!! | Topware                       | 30 Mark | 1                |



|                                   |  |                            |          |   |
|-----------------------------------|--|----------------------------|----------|---|
| Gold Games 4                      | 9 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000 | Topware                    | 70 Mark  | 1 |
| GT Collect 1                      | 10 Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097   | GT Interactive             | 70 Mark  | 1 |
| Heroes of Might on Magic Trilogie | 11 Heroes of Might & Magic 1-3   | Ubi Soft                   | 90 Mark  | 2 |
| Legenden der Antike               | 12 Caesar 3, Pharaoh   | Sierra                     | 130 Mark | 1 |
| Play the Games, Vol. 1            | 13 KKN2, Blifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Blifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms  | Infogrames/Electronic Arts | 85 Mark  | 1 |
| Play the Games, Vol. 2            | 14 C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlumpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer   | Infogrames/Electronic Arts | 70 Mark  | 1 |
| Play the Games, Vol. 3            | 15 Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Wozzone 2100  | Eidos Interactive          | 70 Mark  | 1 |
| Revolution Classic Adventures     | 16 Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t. Tempres   | Ubi Soft                   | 50 Mark  | 2 |
| The Dome Games                    | 17 Anetoss 2 Gold, Civilization 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2  | RTL 2/THQ                  | 35 Mark  | 2 |



# Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

## Aktuelle Budget-Titel

| Titel                              | Genre                 | Test in Ausgabe | Hersteller                         | Wertung | Preis   | Player-Kaufput |
|------------------------------------|-----------------------|-----------------|------------------------------------|---------|---------|----------------|
| Age of Empires                     | Strategie             | 12/97           | Ensemble Studios/Microsoft         | 86      | 50 Mark |                |
| Age of Wonders                     | Strategie             | 1/2000          | Triumph Studios/Take 2 Interactive | 73      | 40 Mark |                |
| Airline Tycoon – First Class       | Wirtschaftssimulation | 10/98           | Infogrames                         | 60      | 30 Mark |                |
| Amerzone                           | Adventure             | 1/99            | Havas Interactive                  | 60      | 40 Mark |                |
| Anno 1602 Königs-Edition           | Wirtschaftssimulation | 5/98            | Max Design/Infogrames              | 82      | 65 Mark |                |
| Baldur's Gate – Die Saga           | Rollenspiel           | 2/99            | Bioware                            | 83      | 50 Mark |                |
| Civilisation 2: Test of Time       | Strategie             | 10/99           | Microprose/ak-tronic               | 79      | 20 Mark |                |
| Colin McRae Rallye – Classic       | Rennspiel             | 10/98           | Codemasters                        | 79      | 30 Mark |                |
| Command & Conquer 2: Alarmst. Rot  | Strategie             | 12/96           | Westwood/Electronic Arts           | 68      | 20 Mark |                |
| Command & Conquer Megabox 2        | Strategie             | 12/96           | Westwood/Electronic Arts           | 72      | 65 Mark |                |
| Commandos – Director's Cut         | Strategie             | 7/98            | LucasArts/THQ                      | 83      | 50 Mark |                |
| Curse of Monkey Island             | Adventure             | 7/98            | LucasArts/THQ                      | 75      | 20 Mark |                |
| Dark Earth                         | Action-Adventure      | 11/97           | Microprose/ak-tronic               | 81      | 45 Mark |                |
| Dark Project Gold                  | Action-Adventure      | 2/98            | Looking Glass/Eidos Interactive    | 91      | 45 Mark |                |
| Dark Reign                         | Strategie             | 11/97           | Activision                         | 85      | 20 Mark |                |
| Defkarz                            | Action                | 12/88           | Melbourne House/Infogrames         | 80      | 30 Mark |                |
| Diablo                             | Action-Rollenspiel    | 2/97            | Blizzard/ak-tronic                 | 86      | 20 Mark |                |
| Diablo + Hellfire                  | Action-Rollenspiel    | 2/97            | Blizzard/Havas Interactive         | 85      | 40 Mark |                |
| Dungeon Keeper Gold                | Strategie             | 2/97            | Blizzard/Electronic Arts           | 76      | 30 Mark |                |
| Dynasty General Classic            | Strategie             | 11/98           | SSI/Mattel Interactive             | 83      | 40 Mark |                |
| European Air War                   | Simulation            | 12/98           | Microprose/Havas Interactive       | 78      | 20 Mark |                |
| Fallout 2                          | Rollenspiel           | 1/99            | Interplay                          | 85      | 50 Mark |                |
| Forsaken                           | Action                | 5/98            | Probe Entertainment/Aclam          | 83      | 50 Mark |                |
| Frontspace 2 – Dimension Pack      | SF-Simulation         | 12/99           | Volition/Interplay                 | 86      | 50 Mark |                |
| Gorky 17                           | Rollenspiel           | 12/99           | Metroplay/Topware Interactive      | 75      | 50 Mark |                |
| Grim Fandango                      | Adventure             | 1/98            | LucasArts/THQ                      | 89      | 50 Mark |                |
| Grand Prix Legends                 | Rennspiel             | 11/98           | Papyrus/Havas Interactive          | 85      | 84 Mark |                |
| GTA 2                              | Action                | 12/99           | Rockstar/Take 2 Interactive        | 81      | 50 Mark |                |
| Half-Life-Generation Pack          | Action-Adventure      | 12/98           | Valve Software/Havas Int.          | 92      | 80 Mark |                |
| Heart of Darkness                  | Action                | 8/98            | Infogrames                         | 70      | 30 Mark |                |
| Heretic 2                          | Action                | 1/99            | Activision                         | 82      | 25 Mark |                |
| HomeWorld                          | Strategie             | 11/99           | Relic/Havas Interactive            | 85      | 40 Mark |                |
| Incoming                           | Action                | 5/98            | Rage/COV                           | 85      | 50 Mark |                |
| Indiana Jones & der Turm von Babel | Action-Adventure      | 12/00           | LucasArts/THQ                      | 85      | 50 Mark |                |
| Jagged Alliance 2                  | Strategie             | 6/99            | Sir Tech/ak-tronic                 | 86      | 20 Mark |                |
| Jedi Knight & Mysteries of Sith    | Action                | 4/98            | LucasArts/THQ                      | 84      | 45 Mark |                |
| Kicker Fußball Manager             | Wirtschaftssimulation | 11/99           | Heart Line                         | 77      | 30 Mark |                |
| Kurt                               | Sport                 | 3/99            | Heart Line                         | 81      | 35 Mark |                |
| Mech Commander                     | Strategie             | 8/98            | Hasbro Interactive/ak-tronic       | 82      | 20 Mark |                |
| Mech Warrior 3                     | SF-Simulation         | 7/99            | Microprose/ak-tronic               | 82      | 20 Mark |                |
| NBA Live '99                       | Sport                 | 1/98            | EA Sports/Electronic Arts          | 88      | 40 Mark |                |
| NHL Hockey '99                     | Sport                 | 11/98           | EA Sports/Electronic Arts          | 89      | 40 Mark |                |
| N.I.C.E. 2                         | Rennspiel             | 12/98           | Magic Bytes/ak-tronic              | 80      | 20 Mark |                |
| Nitro Riders Classic               | Action                | 5/98            | Activision                         | 83      | 25 Mark |                |
| Oddworld: Abe's Exordium           | Action-Adventure      | 1/98            | GT Interactive                     | 80      | 40 Mark |                |
| Oddworld: Abe's Oddysee            | Action-Adventure      | 1/98            | GT Interactive/Hemming             | 80      | 15 Mark |                |
| Outcast                            | Action-Adventure      | 9/98            | Infogrames                         | 86      | 40 Mark |                |
| Pizza Syndicate Classic            | Wirtschaftssimulation | 4/99            | Software 2000                      | 82      | 50 Mark |                |
| Populous: The Beginning            | Strategie             | 12/88           | Bullfrog/Electronic Arts           | 80      | 30 Mark |                |
| Powerslide – Renlay                | Rennspiel             | 1/99            | GT Interactive                     | 83      | 30 Mark |                |
| Quest for Glory 3: Drachenfeuer    | Adventure             | 11/99           | Havas Interactive                  | 75      | 40 Mark |                |
| Railroad Tycoon 2 Gold Edition     | Wirtschaftssimulation | 12/98           | Take 2 Interactive                 | 81      | 50 Mark |                |
| Red Baron (incl. Missions)         | Simulation            | 2/98            | Dynamos/Havas Interactive          | 70      | 25 Mark |                |
| Red Baron 3D                       | Simulation            | 2/98            | Dynamos/Havas Interactive          | 70      | 40 Mark |                |
| Rogue Squadron                     | Action                | 2/99            | LucasArts/THQ                      | 72      | 50 Mark |                |
| Ruckkehr nach Kronor               | Rollenspiel           | 2/99            | Havas Interactive                  | 77      | 40 Mark |                |
| Seven Kingdoms                     | Strategie             | 12/97           | Enlight Studios/Interact. Magic    | 75      | 25 Mark |                |
| Siedler 2 Gold Edition             | Wirtschaftssimulation | 6/96            | Blue Byte/ak-tronic                | 75      | 20 Mark |                |
| Siedler 3 und Amazonen             | Wirtschaftssimulation | 1/99            | Blue Byte                          | 85      | 85 Mark |                |
| Silver                             | Action-Adventure      | 5/99            | Infogrames                         | 72      | 35 Mark |                |
| Speed Busters                      | Action                | 2/99            | Usi Soft                           | 84      | 25 Mark |                |
| Starcraft                          | Strategie             | 6/98            | Blizzard/ak-tronic                 | 84      | 20 Mark |                |
| Star Trek: Birth of the Federation | Strategie             | 7/99            | Microprose/ak-tronic               | 75      | 20 Mark |                |
| Tomb Raider 2                      | Action                | 12/97           | Eidos Interactive/ak-tronic        | 75      | 20 Mark |                |
| Tomb Raider 2 Director's Cut       | Action-Adventure      | 12/97           | Eidos Interactive                  | 75      | 45 Mark |                |
| Total Annihilation                 | Strategie             | 11/97           | Cavedog/GT Interactive             | 86      | 15 Mark |                |
| Turk 2 Classic                     | Strategie             | 2/99            | Iguana Software/Aclam              | 73      | 50 Mark |                |
| Tzar                               | Action                | 5/2000          | Infinite Loop/Take 2 Interactive   | 70      | 50 Mark |                |
| Unreal                             | Action                | 5/99            | GT Interactive/ak-tronic           | 85      | 20 Mark |                |
| Viper Racing                       | Rennspiel             | 2/99            | Sierra/Havas Interactive           | 89      | 30 Mark |                |
| Völker, Die                        | Strategie             | 7/99            | Neo/JoWood                         | 77      | 30 Mark |                |
| Warhammer – Dark Omen              | Strategie             | 4/98            | SSI/Electronic Arts                | 76      | 30 Mark |                |
| Wheel of Time                      | Action                | 1/2000          | GT Interactive                     | 81      | 40 Mark |                |
| Wing Commander Prophecy Classic    | Action                | 2/98            | Origin Systems/Electronic Arts     | 85      | 30 Mark |                |
| X – Beyond the Frontier            | Action                | 8/99            | EgoSoft/THQ                        | 78      | 50 Mark |                |
| X-Wing Alliance                    | Action                | 5/99            | LucasArts/THQ                      | 85      | 50 Mark |                |



# HALLOFFAME

## MASTER OF ORION 2



**Kolonisieren, Raumschiffe bauen und erobern – dieses eher schlichte Spielprinzip ist nicht von »Master of Orion 2« oder seinem Vorgänger erfunden worden. Aber der Master läutete die Blütezeit des Genres ein!**

**A**ls das rundenbasierte Strategiespiel 1990 erschien, gehörte es zur ersten Generation der unter Windows 95 lauffähigen Programme. Als solches war es ein Hybrid und verweigerte auch auf DOS-Rechnern nicht den Dienst.

Und uns allen zum Trost sei an dieser Stelle gesagt, dass Bugs und Patches schon damals zu den Plagen des Spielervolks gehörten. Die erste Verkaufsversion des Masters (1.0) erschien nur in den USA, hier in Europa startete der Verkauf mit der Fassung 1.2, welche bereits den größten Teil der Programmfehler ausmerzte. Allerdings schien

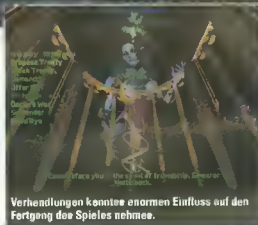


Diese Partie befindet sich in einer späten Phase: Fast alle verfügbaren Sonnensysteme sind bereits vergast. Der Sieg erfolgte hier wenig später durch eine gelexiervierte Präsidentenwahl – dabei zahlte es sich aus, dass das Kepaue-Imperium stets auch guten Beziehungen strebte!

die KI der jeweiligen Gegner unter einer gewissen Trägheit zu leiden, die dem Spielspaß nicht unbedingt förderlich war. Die nächste Version (1.3) sollte dem abhelfen, und das tat sie auch – allerdings indem sie den Teufel mit dem Beelzebub austrieb: Nun hagelte es Kriegserklärungen, dass einem Hören und Sehen verging. Erst der schnell nachgeschobene Patch 1.3.1 sorgte schließlich für ungetrübtes Vergnügen und stellt gleichzeitig die bis heute gültige Version dar.

Das Spiel gehörte nie zu den großen Mega-Sellern, legte aber den Grundstein für eine auch jetzt noch aktive Fangemeinde, die sich hauptsächlich über Internetseiten austauscht. Tatsächlich zeigt sich an diesem Punkt die wohl größte Stärke des Spiels, nämlich seine enorme Variabilität. Barbaren, die nur die Sprache der Laserstrahlen verstehen, haben hier ebenso ihren Spaß wie Tüftler, die alles daran setzen, originelle und schlagkräftige Baupläne für ihre Schiffe zu erfinden oder Diplomaten, die auf Verhandlungen und Verständigung setzen. Wirklich, es ist ohne weiteres möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne auch nur einen einzigen Schuss abgegeben zu haben. Probieren Sie es mal. Natürlich müssen Sie dafür eine der verträglichen Rassen auswählen (vor allem Humans kommen in Frege) und benötigen auch ein bisschen Glück mit den Nachbarn.

SimTex gehörte 1996 schon längst nicht mehr zu den unbeschränkten Blättern: Das erstaunliche erste Orion-Spiel sowie das ebenfalls exzellente und in mancher Hinsicht bis dato unerreichte »Master of Magic« machten die Firma zu einem Insider Tipp für Strategen. Tragischerweise stellt das Spiel



Verhandlungen konnten enormen Einfluss auf den Fortgang des Spieles nehmen.

gleichzeitig den Höhe- und Schlusspunkt in der Entwicklung von SimTex dar: Ein anschließend geplantes Superhelden-Spiel (»Agents of Justice«) entpuppte sich ebenso als Rohrkreier wie einige Experimente mit »Master of Magic 2«. Die Tätigkeit der Firma wurde 1999 eingestellt. (jn)

### WUSSTEN SIE ...

... dass SimTex-Mastermind Steve Barcia nach der im vorigen Jahr erfolgten Schließung der Firma zu den Retro Studios wechselte? Dort sitzt er nun und arbeitet an ... Videospielen für Nintendo. Uups.

... dass derzeit an einem Nachfolger zu »Master of Orion 2« gearbeitet wird? Der dritte Teil wird bei Quicksilver unter der Aufsicht von Alan Emrich produziert, der bisher als Verfasser von Strategy Guides sowie als Co-Designer des Hardcore-Brettspiels »Totaler Krieg« von sich reden machte. ([www.quick-silver.com/mos3/](http://www.quick-silver.com/mos3/))

... dass SimTex für die Produktion von Master of Orion 2 hauptsächlich in Aktien bezahlt wurde? Dummerweise waren es Aktien von Spectrum Holobyte, die kurz danach mächtig in den Keller sackten.

... dass die Master-of-Orion-Reihe eigentlich mit einem Programm namens »Star Lords« begann? Star Lords ist quasi die Nullnummer, genauer gesagt das Spiel, welches von Steve Barcia seinerzeit an Microprose geschickt wurde. Nach umfangreichen Fehlerrufen wurde daraus »Master of Orion«. Sie können die Originalfassung von Star Lords auf der oben genannten Quicksilver-Homepage herunterladen.

### MASTER OF ORION 2

- Erstveröffentlichung: 1996
- System: PC
- Hersteller: SimTex/Microprose
- Historisch wertvoll, weil ...

das Spiel den Genre-Thron bis auf den heutigen Tag nicht wirklich räumen musste und nach wie vor selbst auf modernen Rechnern uneingeschränkt spielbar ist.

... ein solcher Komplexitätsgrad in Verbindung mit einer vorbildlichen Benutzerführung zu den ganz selten Ausnahmen in der Spielgeschichte gehört. ... das Diplomatie-Menü hier ausnahmsweise einmal mehr als nur kurzfristig taktisches Beiwerk ist.

# PLAYER'S GUIDE



Seitens Dinge passieren eigentlich ständig. Aber dass sich nun gerade die Recken aus Icewind Dale verlaufen und von mir Tipps für ihre weiteren Weg haben möchten, ist doch recht ungewöhnlich...

Hi da, Herr Seidel! Wir haben uns verlaufen! Und das Kaudenwelsch in der PC Player in Euren Händen bringt uns dem Eiswindtal auch nicht näher!

Sorry, verehrte Wunders, ich meinte hier nur Urlaub, außerdem sind Sie selbst schnul, wenn Sie in der dänischen Variante blättern.

## VERWIRRT VERIRRT

**E**s ist schon bedenklich, wenn einen die Spielwelt auch im Urlaub nicht mehr loslässt. Da träumt man am dänischen Strand gedankenverloren vor sich hin und plötz-

erwischt haben, denn diese Sprache beherrschen weder der Redakteur noch die abenteuerlustigen Recken.

Vielleicht erberme ich mich je noch, die Gruppe einen Blick in unsere PC Player (mitsamt Komplettlösung) werfen zu lassen. Wenn der Zwerg weiterhin so böse schaut, wird mir gar nichts anderes übrig bleiben: gerade heute habe ich nämlich meine Rüstung im Ferienhaus liegen lassen.

Sie haben es da besser. Ohne irgendwelche Störungen befürchten zu müssen, können Sie es sich vor dem Rechner so richtig gemütlich machen und Ihre Abenteuerreise beginnen.

Wir wünschen ungetrübten Spielspaß, mit freundlichen Grüßen

*Stefan Seidel*

### Die Sprachbarriere erschwert den Fremdenführerjob!

lich steht – wie aus dem Boden gewachsen (oder der Phantasie entsprungen ...) – eine Helden-Party vor einem. Kaum hat man sich halbwegs gefasst, beginnen auch schon die Vorwürfe: Völliges Kaudenwelsch in der PC Player und überhaupt, wie kann ich denn hier am Strand herumliegen, statt sie als Anführer durch des Eiswindtal zu geleiten? Unschlüssig und hilflos stehen die »Helden« in der Gegend herum, dabei wollten sie sich doch mit der Icewind Dale Lösung im Player's Guide durch sämtliche gefährliche Schluchten schlagen. Zu dumm, dass sie denn jedoch die dänische PC Player

### TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser externer Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

## EDITORIAL

### ICEWIND DALE



#### Seite 150

Komplettlösung, Tapfere Helden besiegen das Böse.

### WARLORDS: BATTLECRY



#### Seite 158

Tipps für Fantasy Strategien

### DEUS EX



#### Seite 160

Komplettlösung, So beenden Sie die Verschwörung!

### KISS PSYCHO CIRCUS



#### Seite 170

Komplettlösung für den Kampf gegen aufgedrehte Monsterhorden

### DIABLO 2



#### Seite 178

So bauen Sie Ihren Helden Charakter richtig auf!

### TIPPS & TRICKS

Seite 169, 177

### FAXPOLLING

Seite 180

## Tipps & Tricks per Fax

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

### Möglichkeit 1:

#### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

### Möglichkeit 2:

#### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 - 268 - 11 (3,63 Mark/Minute)**  
**Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)**

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

\* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich

### Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 - 000

| Tipps & Tricks zu                        | Seiten | Telefonnummer        |
|--|--------|----------------------|
| Age of Empires 2                         | 10     | (0190) 192 464 - 110 |
| (Mehrspeziell-Lives)                     | 4      | (0190) 192 464 - 115 |
| Age of Wonders                           | 2      | (0190) 192 464 - 132 |
| Alpha Centauri: Einzelgeplänne           | 1      | (0190) 192 464 - 086 |
| Amorino                                  | 6      | (0190) 192 464 - 070 |
| Amorino 1602                             | 2      | (0190) 192 464 - 111 |
| Virus: Innein, neue Abenteuer            | 4      | (0190) 192 464 - 085 |
| AOE: Rise of Rome, Einzelgeplänne        | 2      | (0190) 192 464 - 040 |
| Baldur's Gate                            | 7      | (0190) 192 464 - 055 |
| (Schachfeld)                             | 13     | (0190) 192 464 - 085 |
| Baldur's Gate                            | 3      | (0190) 192 464 - 072 |
| Legend of the Sword Coast                | 4      | (0190) 192 464 - 082 |
| Caves 3                                  | 2      | (0190) 192 464 - 045 |
| Civilization: Call to Power              | 3      | (0190) 192 464 - 075 |
| Civilization 2: Test of Time             | 2      | (0190) 192 464 - 040 |
| Con: Michael Rely                        | 1      | (0190) 192 464 - 036 |
| Commodore Gold                           | 6      | (0190) 192 464 - 077 |
| Civ 3: Earthly Sun                       | 15     | (0190) 192 464 - 105 |
| Civ 3: Earthly Sun                       | 6      | (0190) 192 464 - 143 |
| Commodore                                | 7      | (0190) 192 464 - 040 |
| Conflict: FreeSpace                      | 6      | (0190) 192 464 - 026 |
| Dark Project: Der Mysteriöser            | 10     | (0190) 192 464 - 035 |
| Dark Project 12: The Mental Age          | 11     | (0190) 192 464 - 040 |
| Descent 3                                | 2      | (0190) 192 464 - 055 |
| Die drei                                 | 4      | (0190) 192 464 - 130 |
| Dino 2: 1. Akt                           | 2      | (0190) 192 464 - 121 |
| 2-4: Aht                                 | 6      | (0190) 192 464 - 156 |
| Discworld Noir                           | 6      | (0190) 192 464 - 055 |
| Dino 2000                                | 6      | (0190) 192 464 - 032 |
| Dungeon Keeper 2: Teil 1                 | 5      | (0190) 192 464 - 086 |
| Teil 2                                   | 6      | (0190) 192 464 - 100 |
| Driver                                   | 4      | (0190) 192 464 - 118 |
| Earth 2150                               | 3      | (0190) 192 464 - 117 |
| F16: 1. Akt                              | 7      | (0190) 192 464 - 034 |
| F2: 2000 Air War                         | 2      | (0190) 192 464 - 042 |
| Raid 2: Teil 1                           | 6      | (0190) 192 464 - 086 |
| Teil 2                                   | 6      | (0190) 192 464 - 067 |
| FIFA 2000                                | 2      | (0190) 192 464 - 119 |
| Final Fantasy 8: Teil 1                  | 3      | (0190) 192 464 - 134 |
| Teil 2                                   | 12     | (0190) 192 464 - 135 |
| FreeSpace 2                              | 6      | (0190) 192 464 - 055 |
| Gabriel Knight 3                         | 6      | (0190) 192 464 - 127 |
| Gothic                                   | 3      | (0190) 192 464 - 037 |
| Grand Prix Legends                       | 3      | (0190) 192 464 - 037 |
| Grim 3: Legend                           | 7      | (0190) 192 464 - 048 |
| Guardian Control                         | 2      | (0190) 192 464 - 101 |
| Hart, Love (Deutsch) Teil 1              | 2      | (0190) 192 464 - 051 |
| Teil 2                                   | 6      | (0190) 192 464 - 051 |
| Heroes of Might & Magic 3                | 2      | (0190) 192 464 - 155 |
| Heroes of Might & Magic: Shadow of Death | 2      | (0190) 192 464 - 107 |
| Hidden & Dangerous                       | 3      | (0190) 192 464 - 108 |
| Indiana Jones und der                    | 5      | (0190) 192 464 - 119 |
| Tempel des Schicksals                    | 14     | (0190) 192 464 - 125 |
| Jagged Alliance 2                        | 8      | (0190) 192 464 - 084 |
| Jagged Alliance 2: Teil 1                | 5      | (0190) 192 464 - 084 |
| Jagged Alliance 2: Teil 2                | 7      | (0190) 192 464 - 053 |
| Jagged Honor Guard                       | 7      | (0190) 192 464 - 084 |
| Lords of Lore 3                          | 5      | (0190) 192 464 - 077 |
| Legacy of War: Spill Reiver              | 9      | (0190) 192 464 - 111 |
| Legend: Journey to the                   | 8      | (0190) 192 464 - 130 |
| Mach Commander                           | 7      | (0190) 192 464 - 088 |
| Mech Warrior 3                           | 6      | (0190) 192 464 - 134 |
| Mech Warrior 3                           | 6      | (0190) 192 464 - 035 |
| Mech Warrior 3                           | 6      | (0190) 192 464 - 057 |
| Might & Magic 6: Teil 1                  | 7      | (0190) 192 464 - 107 |
| Teil 2                                   | 8      | (0190) 192 464 - 130 |
| Might & Magic 7: Teil 1                  | 6      | (0190) 192 464 - 093 |
| Teil 2                                   | 6      | (0190) 192 464 - 093 |
| Might & Magic 9                          | 6      | (0190) 192 464 - 144 |
| Nobis                                    | 4      | (0190) 192 464 - 063 |
| Outcast, Teil 1                          | 6      | (0190) 192 464 - 124 |
| Teil 2                                   | 7      | (0190) 192 464 - 163 |

|                  |    |                      |
|------------------|----|----------------------|
| Warren           | 2  | (0190) 192 464 - 104 |
| Pharos           | 2  | (0190) 192 464 - 120 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 071 |
| Pharos: Die Welt | 17 | (0190) 192 464 - 136 |
| Pharos: Die Welt | 2  | (0190) 192 464 - 036 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 049 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 052 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 065 |
| Pharos: Die Welt | 2  | (0190) 192 464 - 084 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 085 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 086 |
| Pharos: Die Welt | 10 | (0190) 192 464 - 121 |
| Pharos: Die Welt | 9  | (0190) 192 464 - 124 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 067 |
| Pharos: Die Welt | 6  | (0190) 192 464 - 082 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 122 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 044 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 078 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 123 |
| Pharos: Die Welt | 8  | (0190) 192 464 - 106 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 046 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 055 |
| Pharos: Die Welt | 8  | (0190) 192 464 - 063 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 114 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 073 |
| Pharos: Die Welt | 2  | (0190) 192 464 - 138 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 102 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 081 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 072 |
| Pharos: Die Welt | 6  | (0190) 192 464 - 153 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 088 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 101 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 137 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 108 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 089 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 146 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 061 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 061 |
| Pharos: Die Welt | 2  | (0190) 192 464 - 120 |
| Pharos: Die Welt | 8  | (0190) 192 464 - 021 |
| Pharos: Die Welt | 6  | (0190) 192 464 - 028 |
| Pharos: Die Welt | 10 | (0190) 192 464 - 053 |
| Pharos: Die Welt | 10 | (0190) 192 464 - 064 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 074 |
| Pharos: Die Welt | 6  | (0190) 192 464 - 126 |
| Pharos: Die Welt | 12 | (0190) 192 464 - 130 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 126 |
| Pharos: Die Welt | 10 | (0190) 192 464 - 133 |
| Pharos: Die Welt | 2  | (0190) 192 464 - 022 |
| Pharos: Die Welt | 8  | (0190) 192 464 - 051 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 041 |
| Pharos: Die Welt | 1  | (0190) 192 464 - 056 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 082 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 077 |
| Pharos: Die Welt | 4  | (0190) 192 464 - 131 |
| Pharos: Die Welt | 3  | (0190) 192 464 - 061 |
| Pharos: Die Welt | 5  | (0190) 192 464 - 023 |
| Pharos: Die Welt | 8  | (0190) 192 464 - 080 |
| Pharos: Die Welt | 7  | (0190) 192 464 - 081 |

| Jahresinhalte                  | Seiten | Telefonnummern       |
|--------------------------------|--------|----------------------|
| Jahresinhalte 2000             | 2      | (0190) 192 464 - 000 |
| (ohne Tests + Tests)           |        |                      |
| 1. Folge Übersicht 2000        | 1      | (0190) 192 464 - 001 |
| Test-Übersicht 2000            | 1      | (0190) 192 464 - 003 |
| Jahresinhalte 1999             | 5      | (0190) 192 464 - 011 |
| Jahresinhalte 1997             | 5      | (0190) 192 464 - 010 |
| Jahresinhalte 1996             | 5      | (0190) 192 464 - 012 |
| Jahresinhalte 1995             | 5      | (0190) 192 464 - 013 |
| Jahresinhalte 1993             | 3      | (0190) 192 464 - 030 |
| 1. Folge Übersicht 93-97       | 1      | (0190) 192 464 - 031 |
| 2. Folge Übersicht 93-97       | 1      | (0190) 192 464 - 031 |
| 3. Folge Übersicht 93-97       | 1      | (0190) 192 464 - 032 |
| Dienstleistungen               | Seiten | Telefonnummern       |
| Hausdurchsicht                 |        |                      |
| 1. Folge der Serviceleistungen | 2      | (0190) 192 464 - 040 |
| 2. Folge der Serviceleistungen | 2      | (0190) 192 464 - 041 |



PCPLAYER

## HARDWARE

Über sieben Fenster musst du gehen ...



Jochen Rist

**D** Wir alle schwelgen gerne in verschwommenen Erinnerungen. Der Verfasser dieser Zeilen zugegeben besonders ... Seinerzeit, als Windows 3.1 der Durchbruch gelang, war das Fenster-Programm nichts anderes als ein dazugekaufter Rattenchwanz für DOS. Das Wort »benutzerfreundlich« musste in der DOS(e)-Ära erst noch erfunden werden. Blutige Anfänger saßen vor dem DOS-Prompt und drehten ob des schwarzen Bildschirmhintergrunds Däumchen. Glück gehabt, wer da ein paar Freunde hatte, die sich auskannten. Ansonsten blieb nur noch die Ausrüstung mit Fachliteratur. Doch mit ersten Windows änderte sich das schlagartig. Auf neu gekauften PCs fand man überall Windows 3.1, das seine Wurzeln so gut wie möglich zu verstecken versuchte. Die meisten Spiele wollten sich aber partout nicht von Windows aus starten lassen. Doch die Tage von

»config.sys« und »autoexec.bat« sollten schon bald gezählt sein. Denn im August 1995 kündigte sich eine neue Windows(95)-Generation an, deren Desktop-Design bis heute aufrechterhalten blieb. Natürlich folgten erste Spiele, die sich nur noch von dieser Oberfläche aus starten ließen. Die Konkurrenz wie IBM OS/2-Betriebssystem trüdelte zwar etwas früher ein, ging aber sang- und klanglos unter - unter anderem deshalb, weil es fast keine Spiele dafür gab. Doch zurück zu den Fenstern. Der Stein kam so richtig ins Rollen und mittlerweile trauen sich nur noch einige wenige Ewiggestirne aus Fernost, ein DOS-Spiel zu programmieren.

Nach langer Wartepause kam Windows 98 mit dem Schwerpunkt auf Internettauglichkeit und wenig später die verbesserte SE-Version. Und in diesem Monat macht der Nachfolger Windows ME die Szene unsicher. Aber wer braucht unbedingt Windows ME?

### »Wer braucht unbedingt Windows ME?«

Highlights namens Internet Explorer 5.5 und Windows Media Player 7.0 gibt es auch für Windows 98 zum kostenlosen Download. Und die restlichen Kleinigkeiten gestalten zum Teil in Form von Freeware-Programmen durchs Netz. Also, wieso dafür 150 Mark (Update), beziehungsweise 400 Mark (Fullversion) barappen? Früher oder später löst Windows ME trotzdem seinen Vorgänger ab. Schwarzmaler gab es auch schon in der Übergangszeit zu Windows 98. Warum also ME? Na ja, weil es die neueste Version ist, das Look&Feel vom Profisystem Windows 2000 übernimmt und weil die Treiber auf dem aktuellen Stand sind. Außerdem dauert es eine halbe Ewigkeit, Windows 98 mit sämtlichen Tools neu zu installieren.



Das neue Consumer-Windows bringt zwar nur wenige Verbesserungen, wird aber trotzdem Windows 98 ablösen



Hardware-News

■ GeForce 2 GTS Ultra, ATI All in Wonder Radeon, S3 im Umbruch

SEITE 184



Kurztests

■ ATI Radeon, Interact Cayman Gamepad, Logic 3 Screenbeat ES 20, Gravis Destroyer Tilt...

SEITE 188



PC-Systeme

■ Wann lohnt der Neukauf eines PC Systems?

SEITE 190



Im Test

■ Im Test: Stationärer MP3-Player von Terratec

SEITE 194



Im Test

■ Windows ME - Microsofts Betriebssystem unter der Lupe

SEITE 196

# HARDWARENEWS

■ Schnellere GeForce 2-Karten von NVIDIA ■ S3 stellt Grafikbereich komplett ein ■ Neues Joystick-Duo von Microsoft

## COMPAQ IPAQS

Mit dem Namen Compaq verbindet man gemeinhin serienmäßige PCs mit ungewöhnlicher Systemarchitektur. Wenn dieselbe Firma nun mit **IPAQ** eine Serie von Internet-Applikationen ankündigt, müssen Sie also nicht an Apfel und durchsichtige Kunststoffe denken, sondern an Geräte, mit denen Sie auch ohne PC vom Internet profitieren können.

Beim **Personal Audio Player** handelt es sich um einen MP3-Player im mittleren Preissegment um 500 Mark. Ausgeiefert wird das Gerät mit 32-MByte-Speicher und der **iCAST** Musik-Software. Der 800 Mark teure **BlackBerry** ist eine E-Mail-Station im Handy-Format. 400 Mark mehr kostet der überdimensionierte Taschen-PC **Home Internet Appliance IA-1**, ein, Mit dem **Connection Point** verbinden Sie das drahtlos untereinander, mit Ihrem PC und mit dem Internet.

Ein ganzes Sammelurium an praktische Internetgeräten stellt Compaq mit IPAQ vor.

## DOPPELTE KONTROLLE

Alle Jahre wieder stellt uns Microsoft seine neueste Generation von Joysticks vor, und zwar meist gleich im Doppelpack. Sollte des Spielers Wahl in diesem Herbst auf einen Stick von Microsoft fallen, so stellt sich ihm die Entscheidung, ob das Einstiegsmodell **Sidewinder Joystick** mit Schubregler und acht Knöpfen seinen Ansprüchen genügt. Fortgeschrittenen Spielern dürfte es eher der **Sidewinder Precision 2** antun: mit einem zusätzlichen 8-Wege-Coolieat sowie Ruderkontrolle bei deutlich verbesserter Verarbeitungsqualität geizt Microsoft einmal mehr nicht mit seinen Reizen.



Microsofts Präzisions Sidewinder Precision 2.

## NACHRUF AUF MONSTER

Der taiwanische Chip-Hersteller **S3** hat beschlossen, sein Engagement im Grafikartenbereich ab sofort einzustellen. S3 ist unter Grafik-Freaks nicht nur wegen der **Savage**-Grafikprozessoren und dem **S3TC**-Texturkomprimierungsverfahren ein Begriff. Noch vor fünf Jahren war die Firma der größte Grafikartenhersteller der Welt. Zu S3 gehört auch **Diamond Multimedia**, welche 1996 mit der **3Dfx Voodoo**-bestückten **Diamond Monster 3D** die erste sinnvolle 3D-Karte überhaupt auf den Markt gebracht hatten. Anstatt die Grafikabteilung an einen Konkurrenten zu verkaufen, hat S3 entschieden, die vorhandenen Ressourcen auf die Bereiche Netzwerkgeräte und Audio (**Rio** MP3-Player) umzuverteilen.



In 5 Jahren von der Nummer Eins zum Niemand: S3

## NEUES WUNDER VON ATI

Etwa 700 Mark für eine Grafikkarte mit 32 MByte DDR-RAM mag auf den ersten Blick ziemlich teuer scheinen. Doch wenn man dann näher hinsieht, was ATI Multimedia alles in die angekündigte **All-in-Wonder Radeon**-Grafikkarte stecken will, scheint der Preis mehr als angemessen. Die mit dem brandneuen **Radeon-256**-Chip ausgerüstete Karte bietet nicht nur vorzügliche 3D-Beschleunigung mit umfangreichen T&L-Fähigkeiten, sondern ist zugleich auch eine vollwertige TV-Karte mit Signal-Ein- und Ausgängen. Mitgeliefert wird zudem ein umfangreiches Softwarepaket zur Videobearbeitung. Als ob das noch nicht genug wäre, beherrscht die neueste All-in-Wonder auch noch die DVD-Dekodierung und erlaubt den Anschluss an einen hochmodernen Flachbildschirm. Wenn darob schon das Wasser im Munde zusammenläuft, den wird es freuen, zu hören, dass die Karten schon ab September im Handel erhältlich sein dürften.



Bei diesem Angebot ist wirklich alles drin, was Sie von einer Grafikkarte erhoffen dürfen.

## GEFORCE 2 JETZT NOCH SCHNELLER



Dieses nette Tierchen putzt sich seine Zähne täglich mit GeForce 2 Ultra.

Fleißig folgen die Leute von NVIDIA weiter ihrem Plan, Moores Gesetz zu übertreffen und die Geschwindigkeit ihrer Grafikkarten alle sechs Monate zu verdoppeln. Mit der GeForce 2 GTS Ultra scheint ihnen das auch zu Gelingen – zumindest in Zusammenarbeit mit den neuen **Detonator 3**-Treibern. Wie schon bei der TNT2 bedeutet das **Ultra** im Namen auch wieder eine substantielle Erhöhung der Taktrate dank verbesserter Fertigungstechnik. Diesmal wurde der Prozessor – Codename: **NV16** – von 200 auf 250 MHz hochgetaktet, die DDR-Speicherbausteine laufen nun sogar bei 460 MHz statt bei 350! Ob die Karte ihren happigen Preis von über 1000 Mark auch wert ist, dürften Sie unserem Test in der kommenden Ausgabe entnehmen, denn NVIDIA hat die Karte schon für Mitte September angekündigt.



Rein äußerlich ist die schiere Kraft einer GeForce 2 Ultra keineswegs zu erkennen.

# WIR TRENNEN DIE SPREU VOM WEIZEN!

**PCPLAYER**

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

**3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK**



- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 11% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

**PC PLAYER**  
Aboservice CSJ  
Postfach 14 02 20 E-Mail future@csj.de  
80452 München bestellen.

oder per Telefon 089-209 581 38,  
Fax 089-209 281 22 oder  
E-Mail future@csj.de  
bestellen.

## HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?

**future**  
verlag  
Medien mit  
Lebensgeist

**Widerrufsrecht:**  
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Postempfels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs.

**Ja,** ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 109,20 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark). Damit spare ich 11% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift: \_\_\_\_\_

Schreibe ich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

**Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Postempfels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: \_\_\_\_\_

CPP00

**PCPLAYER**  
www.pcplayer.de

**Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent**



# HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

## Boxen

- 1** Creative Deskpop Theatre 5.1 DTI  
2500 Digital Ca. Preis: 440 Mark  
Test in: 5/2000
- 2** Creative Four Point Surround FPS  
2000 Digital Ca. Preis: 320 Mark  
Test in: 5/2000
- 3** Labtec APX 4620  
Ca. Preis: 350 Mark  
Test in: 2/99 (86 Punkte)

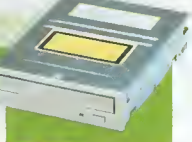
### PREIS TIP

Creative Four Point Surround  
Ca. Preis: 160 Mark  
Test in: 3/99 (84 Punkte)



## DVD-Laufwerk

- 1** Pioneer DVD-A04SZ  
Ca. Preis: 260 Mark  
Test in: -
- 2** Aopen DVD1040-Pro  
Ca. Preis: 290 Mark  
Test in: -
- 3** LG DRD-8080B  
Ca. Preis: 250 Mark  
Test in: -



### PREIS TIP

Toshiba SD-M102  
Ca. Preis: 200 Mark  
Test in: -

## Monitor

- 1** Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)  
Ca. Preis: 950 Mark  
Test in: 4/2000 (87 Punkte)
- 2** Liyama Vision Master 451 (19 Zoll)  
Ca. Preis: 1000 Mark  
Test in: 4/2000 (85 Punkte)
- 3** Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)  
Ca. Preis: 1000 Mark  
Test in: 4/2000 (81 Punkte)

### PREIS TIP

Viewsonic NSS  
Ca. Preis: 740 Mark  
Test in: 4/2000 (70 Punkte)



## 2D/3D-Beschleuniger

- 1** Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB  
Ca. Preis: 1000 Mark  
Test in: 8/2000
- 2** Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB  
Ca. Preis: 850 Mark  
Test in: 8/2000
- 3** ASUS AGP-V7700  
Ca. Preis: 750 Mark  
Test in: 8/2000



### PREIS TIP

Hercules 3D Prophet 2 MX  
Ca. Preis: 300 bis 330 Mark  
Test in: 9/2000 (77 Punkte)

## Gamepad

- 1** Logitech Wingman Gamepad  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: 11/99 (85 Punkte)
- 2** Microsoft Sidewinder Gamepad  
Ca. Preis: 70 Mark  
Test in: 11/99 (81 Punkte)
- 3** Interact HammerHead FX  
Ca. Preis: 100 Mark  
Test in: 1/2000 (81 Punkte)

### PREIS TIP

Logitech Wingman Gamepad  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: 11/99 (85 Punkte)



## Joystick

- 1** Microsoft Sidewinder Precision Pro  
Ca. Preis: 120 Mark  
Test in: 9/99 (86 Punkte)
- 2** Gravis Xterminator Dual Control  
Ca. Preis: 100 Mark  
Test in: 7/2000
- 3** Thrustmaster Top Gun Platinum  
Ca. Preis: 90 Mark  
Test in: 9/99 (80 Punkte)

### PREIS TIP

Logitech Wingman Attack  
Ca. Preis: 40 Mark  
Test in: 2/2000 (71 Punkte)



## Soundkarte

- 1** Creative Labs Soundblaster Live! Platinum  
Ca. Preis: 450 Mark  
Test in: 5/2000 (90 Punkte)
- 2** Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024  
Ca. Preis: 140 Mark  
Test in: 5/2000 (85 Punkte)
- 3** Videologic Sonic Vortex 2  
Ca. Preis: 160 Mark  
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

### PREIS TIP

Yamaha Waveforce 192 XG  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: 5/2000 (54 Punkte)



## Force-Feedback-Lenkrad

- 1** Saitek R4 Force Wheel  
Ca. Preis: 400 Mark  
Test in: 5/99 (87 Punkte)
- 2** Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel  
Ca. Preis: 300 Mark  
Test in: -
- 3** Logitech Wingman Formula Force  
Ca. Preis: 400 Mark  
Test in: 5/99 (72 Punkte)

### PREIS TIP

Gravis Xterminator Force Feedback Racing Wheel  
Ca. Preis: 250 Mark  
Test in: 2/2000 (82 Punkte)



## Maus

- 1** Microsoft IntelliMouse Explorer  
Ca. Preis: 190 Mark  
Test in: 8/2000 (88 Punkte)
- 2** Microsoft IntelliMouse Optical  
Ca. Preis: 110 Mark  
Test in: 6/2000 (88 Punkte)
- 3** Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye  
Ca. Preis: 110 Mark  
Test in: 6/2000 (87 Punkte)

### PREIS TIP

Logitech Pilot Wheel Mouse  
Ca. Preis: 50 Mark  
Test in: -



## Lenkrad

- 1** Thrustmaster NASCAR Pro Digital  
Ca. Preis: 250 Mark  
Test in: 2/2000 (88 Punkte)
- 2** Saitek R4 Racing Wheel  
Ca. Preis: 180 Mark  
Test in: 10/99 (83 Punkte)
- 3** Fanatec Le Mans  
Ca. Preis: 150 Mark  
Test in: 10/99 (82 Punkte)

### PREIS TIP

Mad Catz Andreotti Racing Wheel  
Ca. Preis: 150 Mark  
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



**PlayStation! PS one! PlayStation2!**

# PLAY FUN MAGAZIN

PLAYSTATION \* WAS SONST

JETZT NUR NOCH

**5,90 DM!**

**Alien  
Resurrection**

Erlebe die Action-  
Krafter im Test!

**Sydney 2000**

Olympia auf der  
PlayStation!

PS2

NEU!

TEKKEN TAG  
TOURNAMENT

Das 100%  
unabhängige  
PlayStation2  
Magazin!  
Die ersten  
Seiten schon  
jetzt bei uns!

Ab 4. Oktober am Kiosk!

Ins Netz gegangen!

# Spider-Man

JETZT  
NUR NOCH

**5,90 DM!**

Alles über

- **PlayStation**
- **PS one**
- **PlayStation2**

**Ab 20. September am Kiosk!**



## INTERACT CAYMAN GAMEPAD

Für den kleinen Geldbeutel steht nun das **Cayman Gamepad** der Firma Interact in den Geschäften. Lediglich 20 Mark sind zu berappen, dafür bekommen Sie ein Pad, das sich mit seinen äußeren Wölbungen an die Handflächen anpasst. Das

gelingt dem Gerät leidlich gut, Hörner wie beim PlayStation-Pad oder den Microsoft Side-winder-Vertretern wären jedoch besser. Zwei Flipper befinden sich an den Vorderseiten, auf der rechten Seite liegen sechs Knöpfe, auf der linken das Steuerkreuz. Allen Buttons ist ein unschöner Druckpunkt gemein, der Vier-Wege-Schalter hat kaum feststellbare Druckwege und ist somit sehr unpräzise. Zumindest unterscheiden sich die unteren drei Knöpfe von den oberen durch Größe und Form. Dreistufiges Autofeuer lösen Sie mit einem separaten Schalter aus.

Leider verfügt das Pad nur über einen normalen Gameport-Anschluss, per USB können Sie es nicht am PC anschließen. Zumindest ist das Kabel mit 1,80 Meter lang genug geraten.

### Fazit

Natürlich kann man mit wenig Geld keine hochgeschraubten Erwartungen erfüllen. Für Gelegenheits-Spieler tut denn das Cayman auch seinen Zweck, retten Sie aber öfter in Hüpfereien holden Prinzessinnen das Leben, sollten Sie sich nach einem qualitativ hochwertigerem Spielpartner umsehen. (mash)

### WERTUNG

INTERACT SL 6520 CAYMAN  
ca. 20 Mark ■ Gamepad

#### PRO

▲ GÜNSTIG

#### CONTRA

▼ WABBELIGE TASTEN  
▼ KEINE USB-VERSION

PCPLAYER

32

## LOGIC 3 SCREENBEAT ES 20

Der Hersteller Logic setzt mit seiner neuen Lautsprecher-Serie auf Spieler mit schmalen Geldbeutel. Die kleinste Ausgabe **Logic 3 Screenbeat ES 20** prözt immerhin mit 80 Watt Leistung – und das zum Preis von gerade mal 25 Mark. Die kleinen Boxen besitzen ein internes Netzteil und eigene Lautstärkeregelung. Getrennte Regler für Höhen und Basswiedergabe sucht man vergebens, was in dieser Preisklasse jedoch nicht ungewöhnlich ist. Leider verliert sich auch kein Anschluss für einen Kopfhörer in das Gerät, so dass Ihnen Herumstöpseln an der Soundkarte hinter Ihrem Rechner nicht erspart bleiben, wenn

Sie sich gerne mal von der Außenwelt abschirmen möchten. Auch finden sich keine Gummifuße oder ähnliches, welche ein Vorrutschen der Mini-boxen verhindern würden.

### Fazit

Der Soundtest zeigt, dass auf Grund des niedrigen Preises bei der Herstellung gespart wurde. Die Boxen klingen ziemlich blechern, zudem bringen die kleinen Lautsprecher so gut wie keine Bassleistung. Wer nur ab und zu mal eine Windows-Fehlermeldung akustisch wahrnehmen will, kann zugreifen. Alle anderen bevorzugen Klangkörper von zumindest etwas größerem Kaliber. (dk)

### WERTUNG

LOGIC 3 SCREENBEAT ES 20  
ca. 25 Mark ■ Lautsprecher

#### PRO

▲ SEHR GÜNSTIGER PREIS

#### CONTRA

▼ SCHWACHER KLANG  
▼ GERINGE BASSE

PCPLAYER

54



Mit in der Schachtel:  
Die Modellflugszeug-Simulation easyFly.

### WERTUNG

FUKITSU SIEMENS GAMEBIRD R/C PILOT  
ca. 100 Mark ■ Flugkontrolle

#### PRO

▲ ORIGINAL FUNKFERNSTEUERUNG  
▲ SPIEL EASYFLY LIEGT BEI

#### CONTRA

▼ SEHR EINGESCHRÄNKTER NUTZUNGSBEREICH

PCPLAYER

70

## FUJITSU SIEMENS GAMEBIRD R/C PILOT

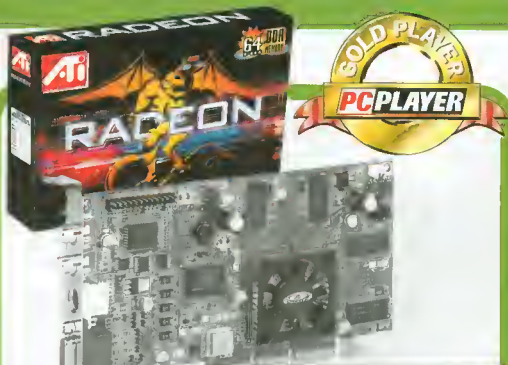
Ein ungewöhnliches Stück Hardware kommt von Siemens. Der **Gamebird** sieht nicht nur aus wie eine gewöhnliche 5-Kanal-Funkfernsteuerung – es ist auch ein Original-Gehäuse. Darauf lässt schon das verwaiste und unnütze Batteriefach auf der Rückseite schließen. Demzufolge melden Sie das Gerät als Vier-Achsen-1-Knopf-Eingabegerät in der Windows-Spielsteuerung an. Es verfügt über zwei Joysticks, von denen der linke sich automatisch in der Mitte zentriert, während der rechte in der Y-Achse da stehen bleibt, wo Sie ihn stehen

lassen – ideal als Schubregler. Der Schachtel liegt noch die Modellflieger-Simulation »easyFly« bei, ein lustiges kleines Programm vom Entwickler Ipac.

### Fazit

Es gibt nur wenig an dem Gerät auszusetzen, etwa, dass R/C-Controller grundsätzlich klöbig sind. Das Hauptproblem ist aber das Einsatzgebiet des Gamebird. Außer für bestimmte Flugsimulationen ist er wenig sinnvoll; für alle anderen Spiele eignet sich das Gerät kaum. (mash)





**WERTUNG** ATI RADEON  
ca. 800 Mark ■ Grafikkarte

**PRO**

- ▲ FLÖTTE KARTE UNTER 32-BIT-RENDERING
- ▲ KLASSE DVD-EIGENSCHAFTEN

**CONTRA**

- ▼ GEFORCE 2 IST SCHNELLER
- ▼ DHNE OVERCLOCKING-UTILITY

**PCPLAYER**  
**85**

## ATI RADEON

Seit April geistert der Begriff Radeon 256 durchs Internet. Jetzt endlich trudehte die vielgepriesene **Radeon Grafikkarte** (die 256 ging unterwegs irgendwo verloren) von ATI bei uns ein. Gleich mehrere Modelle möchte ATI in nächster Zeit an den Mann bringen. Da wären die Radeons mit 32 MByte SDRAM bei 166 MHz Chiptakt zu 500 Mark; eine 32-MByte-Version mit DDR-RAM und 166 MHz Chiptakt zum Preis von 650 Mark und das High-End-Modell mit 64 MByte DDR-RAM und einem Chip- und Speichertakt von 193 MHz/368 MHz für 900 Mark. Eben dieses Schmuckstück wurde uns für den Test zur Verfügung gestellt. Der Radeon ist der Nachfolger des »Rage Fury Pro«-Chips, der auf der gleichnamigen Grafikkarte und der Rage Fury MAXX gleich zweimal untergebracht war. An besonderen

Eigenschaften beglückte ATI die Radeon mit der Geometrieinheit namens »Charisma Engine« und der »Pixel Tapestry Architektur«. Diese erhöhen den Realismus in Spielen durch zusätzliche Eckpunkte. Insbesondere Gesichts-Animationen sollen davon profitieren. Der Grafikkarte liegen auch ein paar Demos bei, die das eindrucksvoll demonstrieren. Transform+Lighting ist der Radeon-Karte auch kein Fremdwort, genauso wie die GeForce-Karten rechnet der Radeon-Chip damit. Unterstützt werden auch alle Arten von Bump Mapping (Emboss, Dot Product 3 und Environment Map Mapping). Der Radeon-Chip selbst ist mit einer Dual-Pixel Pipeline ausgestattet, die drei Texturen pro Pixel erledigt. Zum Vergleich: Eine normale GeForce 256 arbeitet mit einer Vier-Pixel Pipeline, berechnet

aber nur eine Textur pro Pixel. Mit einer GeForce 2 GTS sieht das schon besser aus: Diese schuftet ebenfalls mit einer Vier-Pixel Pipeline, schafft aber immerhin zwei Texturen pro Pixel. Mit dem Durchschleusen der drei Textureinheiten verbindet ATI seine so genannte »Hyper Z«-Technologie. Sie reduziert die Menge der Daten, die an den Frame Buffer weitergeleitet werden, wodurch laut ATI ein Flaschenhalseffekt in der Speicherbandbreite vermieden wird. ATI Grafikkarten sind bekannt durch ihre hervorragende DVD-Wiedergabe. Natürlich sitzt auch auf der Radeon der »Rage Theater«-Chip, welcher der Video-Codierung und Dekodierung gehörig unter die Arme greift. Die CPU-Belastung beträgt somit nur noch ein Minimum. Abgerundet wird die Karten-Ausstattung durch einen Composite-Ein- wie -Ausgang und einen S-Video-Ausgang.

### Fazit

Zwar lieferte die Rage Fury MAXX damals hervorragende Direct3D-Benchmarkresultate, doch unter OpenGL sprinten ihr die GeForce DDR-Karten davon. Auch diesmal scheinen die GeForce 2 GTS-Karten dem Radeon etwas voraus zu sein. Doch der Vorsprung ist unter niedrigen Auflösungen sehr gering. Unter OpenGL blieb der Unterschied zwischen der Radeon und einer GeForce 2 GTS im Durchschnitt zwischen 5 und 10 Bildern pro Sekunde. Bei höheren Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten wuchs der Unterschied jedoch auf bis zu 20 Frames an. Da hatte die GeForce 2 eindeutig die besseren Karten. Die Stärken des Radeon liegen unter 32-Bit-Rendering und Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten. Bei 16-Bit-Rendering ist eine GeForce unter »3DMark 2000« durchschnittlich um 1400 3DMarks schneller, unter 32-Bit-Rendering nur noch um circa 100 3DMarks. Insgesamt eine exzellente Karte in puncto Geschwindigkeit. Die Leistung einer GeForce 2 GTS wird zwar nicht erreicht, doch die restliche Ausstattung (Composite In/Out, DVD-Beschleunigung) ist ein dicker Bonus. (jr) [www.atl.de](http://www.atl.de)

## GRAVIS DESTROYER TILT

Auch Gravis hat nun ein **Tilt-Gamepad** mit Bewegungssensoren im Angebot. Das funktioniert ähnlich wie beim Microsoft »Freestyle Pro« oder dem Saitek »P2000«: Kippen Sie das Gerät zur Seite, wird das als analoges Signal gewertet, genauso bei Neigung nach vorn und hinten. Die Bewegungen nimmt das »Destroyer« analog ab. Ansonsten finden Sie ein Acht-Wege-Steuerkreuz mit angenehmen Druckpunkten, vier Knöpfen rechts und zwei Flippern an der Stirnseite. Mit einem weiteren Button schalten Sie die Tilt-Funktion ein und aus, wobei das Steuerelement wahlweise als Coolie-Hand fungiert. Dank der beiden Hörner liegt das Pad sehr schön in den Händen, es ist darüber hinaus überraschend leicht und mit 60

**WERTUNG** GRAVIS DESTROYER TILT  
ca. 60 Mark ■ Gamepad

**PRO**

- ▲ KLEIN UND LEICHT
- ▲ BEWEGUNGSSENSOREN...

**CONTRA**

- ▼ ...DIE SIE NICHT BENÖTIGEN
- ▼ NUR SECHS KNÖPFE

**PCPLAYER**  
**73**

Mark auch recht günstig. Mit einem USB-Anschluss verbinden Sie es dann mit Ihrem PC.

### Fazit

Unsere Meinung über bewegungssensitive Gamepads hat sich nach wie vor nicht geändert: Diese Funktion ist überflüssig, da Sie eigentlich vor Ihrem Rechner stehen müssen, um sie richtig zu nutzen – und wer tut das schon. Davon abgesehen erhalten Sie für wenig Geld ein anständiges Gerät, das lediglich den Nachteil hat, nur sechs Knöpfe zu haben. (mash)

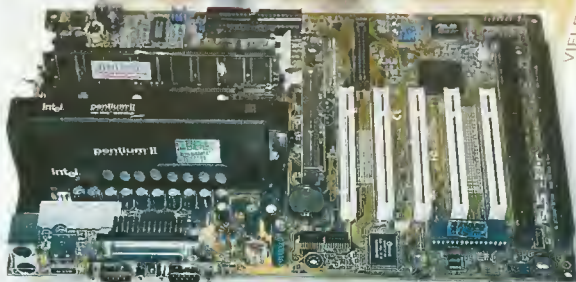
[www.gravis.com](http://www.gravis.com)



PC-Systeme: Wann lohnt der Neukauf?

# AUFRÜSTEN ODER AUSMUSTERN?

06964815289

DES BANK  
more5000000  
VIELE FÜNFZIG DEUTSCHE MARK

Der sehnstchtig erwartete 3D-Shooter oder die turbogeile Rennsimulation ist endlich erschienen. Gekauft und installiert. Doch statt 3D-Grafikpracht und Tempowahn präsentiert sich nur eine ruckelnde Diashow. Spätestens jetzt hat die Stunde des alten PCs geschlagen. Aber was tun? Die CPU wechseln, eine brandaktuelle Grafikkarte besorgen oder gleich einen komplett neuen PC kaufen?

**W**enn erst einmal feststeht, dass es sich bei dem Spiel nicht um schlecht programmierte Bugware handelt – nicht zuletzt dafür sind unsere Spieltests ja da –, sondern ihr PC wirklich in die Jahre gekommen ist, bleiben noch zwei Möglichkeiten: Ordentliches Rechnertuning durch Austausch der lahmen Komponenten oder die Neuanschaffung eines zeitgemäßen Komplett-PCs.

Beide Maßnahmen haben ihre Vor- und Nachteile. Das Aufrüsten ist in den allermeisten Fällen deutlich billiger als eine PC-Neuanschaffung. Und so nebenbei lernt man vielleicht beim Upgraden auch ein wenig über die Inneren des Rechners. Allerdings – und das ist der Nachteil – können Sie eine alte CPU oder ein angestaubtes Motherboard gleich fachgerecht entsorgen. Auf dem Gebrauchsmarkt werden Sie kaum noch eine müde Mark für die Komponenten bekommen. Legen Sie sich gleich einen komplett neuen PC zu, bleibt der alte jedoch voll funktionsfähig. Und als billiger Bürorechner für Anwender ohne Spiele-Ambitionen lässt er sich noch für ein paar Hunderte verkaufen. Oder er wird – vielleicht mit einem Billig-Modem zum Internet-PC befördert – zum prima Einsteiger-Geschenk für den Neffen. Obwohl, einen separaten Surf- oder Schreibrechner neben der Spiele-Kiste können Sie ja unter Umständen auch selbst noch brauchen.

Egel, ob Sie sich für ein Budget-schonendes Upgrade entscheiden, oder einen komplett neuen PC anschaffen wollen – in beiden Fällen müssen Sie erst einmal ermitteln, wo im alten Rechner die Bremsen sind. So wis-

## KOMPLETTEN PC SELBST BAUEN?

Es drängt sich immer wieder der Verdacht auf, dass es doch am günstigsten sein müsste, alle Einzelkomponenten eines PCs zu kaufen und die Kiste dann – vielleicht mit Hilfe eines kundigen Bekannten – selbst zusammenzuschrauben. Dem ist aber schon lange nicht mehr so. Ähnlich wie bei Autos (wenn gleich nicht ganz so extrem) ist das fertig konfektionierte Gerät eine Ecke günstiger als die Summe der Einzelkomponenten. Das liegt ganz einfach daran, dass der Händler auf den Komplett-PC eine bestimmte Marge (Gewinnspanne) kalkuliert, die niedriger ist als sein Gewinn beim Verkauf einzelner Baugruppen. Ein einfaches Rechenbeispiel mit wirklich günstigen Komponenten (alles circa-Preis, Stand August 2000):

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| Motherboard         | 250,-              |
| CPU (Celeron 600)   | 300,-              |
| 64 MByte RAM        | 200,-              |
| Mid-Geäuse          | 150,-              |
| Keyboard            | 50,-               |
| Maus                | 50,-               |
| CD-ROM-Laufwerk     | 100,-              |
| Festplatte 15 GByte | 300,-              |
| Diskettenlaufwerk   | 50,-               |
| 3D-Grafikkarte      | 350,-              |
| Soundkarte          | 120,-              |
| <b>Summe:</b>       | <b>1920,- Mark</b> |

Ein entsprechend ausgestatteter Komplett-PC ist in etwa mindestens zum gleichen Preis zu haben, wenn nicht sogar ein paar Mark günstiger. Zudem erspart er fehlerträchtige Bauteile und etwaige Garantiefälle.

sen Sie zum einen, welche Komponenten Sie austauschen oder erweitern müssten und zum anderen wird dann klar, auf welche Details es bei der Auswahl eines neuen PCs besonders ankommt.

## Wo sind die Flaschenhälse?

Im Wesentlichen sind es nur drei Bereiche, in denen nachhaltig an der Tempeschraube gedreht werden kann: CPU (manchmal in Kombination mit Motherboard und Chipsatz), Grafikkarte und Arbeitsspeicher. Legt man hier Hand an, wird das gesamte System subjektiv oder wenigstens messbar schneller.

Alle anderen Elemente, wie zum Beispiel Festplatte oder CD-ROM, haben kleinen oder zumindest keinen wirklich merklichen Anteil an der Gesamtleistung. Ob die CD auf einem 36x- oder einem 40x-Laufwerk kreiselt, spielt höchstens noch bei der Dauer für die Installation eines Spiels wirklich eine Rolle. Bei Festplatten gibt es nach wie vor natürlich Unterschiede in der Kapazität, die Tempodifferenzen hingegen sind oft nicht mehr messbar. Immer vorausgesetzt natürlich, dass das ganze System "ordentlich" eingerichtet ist (zum Beispiel DMA-Modus bei moderneren Festplatten aktiv).

Zu den drei tempobestimmenden Komponenten im Einzelnen:

### Arbeitsspeicher (RAM):

Die preislich günstigste und auch technisch am wenigsten aufwändige Aufrüstmaßnahme ist der Einbau von mehr Arbeitsspeicher. Genau genommen macht mehr Speicher den Rechner nicht direkt schneller, indirekt aber schon. Der Grund: Fordert ein Programm bei Windows mehr Arbeitsspeicher an, als physikalisch zur Verfügung steht, simuliert das Betriebssystem zusätzlichen RAM-Speicher auf der Festplatte ("Swapping"). Dieser virtuelle Speicher ist natürlich wesentlich langsamer in Zugriff und Transfer als echter RAM. So sorgt mehr Arbeitsspeicher für weniger Plattenzugriffe und somit mehr Tempo. 64 MByte sind heute eher die Untergrenze des sinnvollen Speicherausbaus. Auf der sicheren Seite liegen Sie mit 128 MByte. Wenn Ihr Motherboard allerdings schon so betagt ist, dass es nur über die alten, kurzen SIMM-Steckplätze für Speichermodule verfügt, lassen Sie es und kaufen Sie gleich ein neues Board.

### Grafikkarte:

Oft ist der Rechner selbst – soll heißen, die Recheneinheit aus CPU, Motherboard und Speicher – gar nicht der Flaschenhals. Vor allem bei 3D-Spielen kann eine zu langsame Grafikkarte das System ganz schön ausbremsen. Im Wesentlichen herrscht bei 3D-Grafik eine strikte Arbeitsteilung: die CPU berechnet

## Fujitsu Siemens Euroline Celeron 600MHz

Gehäuse: Minitor  
CPU: Intel Celeron 600MHz  
RAM: 64MB  
HDD: 10GB  
GRAFIK: Dyn. VGA onboard  
CD-ROM: 48-fach  
ZUBEHÖR: Windows-Tastatur, Wheel-Maus  
SOFTWARE: Win98 SE, MS-Word 2000, MS-Works 2000, MS Encarta...

**GEWÄHRLEISTUNG: 1 Jahr, 1 Jahr Vor-Ort**

**PREIS: DM 1.449,-**

Ein Schnapp-sprechen? Sound (vermutlich) und Grafik (sicher) sind on board, und ob ein AGP-Stück zur Ausstattung mit einer alternativen 3D-Karte vorhanden ist, ist fraglich.

die 3D-Objekte quasi als Drahtgittermodelle, sorgt für Bewegungs- und Kollisionsberechnungen. Die 3D-Grafikkarte ist dann für die Malereien zuständig und belegt die sichtbaren Objektoberflächen mit Texturen, sorgt für Licht-, Nebel- und Spiegelleffekte (bei GeForce-Karten mit T&L-Technik ist es ein wenig anders, stimmt aber grundsätzlich auch noch). Wer von beiden seinen Job zu langsam macht, lässt sich mit folgendem Test abschätzen: Wenn das Spiel mehrere Auflösungsstufen bietet, schalten Sie mal in eine niedrigere Auflösung. Werden die Animationen dann deutlich flüssiger, ist vermutlich die 3D-Karte der Flaschenhals. Die Anzahl der von der CPU zu berechnenden Eckpunkte wird dabei nämlich nicht geringer, wohl aber die Menge an Bitmap-Daten für die Texturen. Eine Kaufberatung für neue 3D-Karten finden Sie in Form von regelmäßigen Vergleichstests in der PC Player. An dieser Stelle soll der Pauschalhinweis genügen, dass die Grafikkartenklassen zwischen TNT2 und GeForce (in allen Varianten) zeitgemäß sind. Ist die Frame-Rate dagegen bei unterschiedlicher Auflösung in etwa gleich, wird nur ein Aufrüsten der CPU mehr Leistung bringen; die Grafikkarte "langweilt" sich offenbar.

### Prozessor (und Motherboard):

Nackte Rechenleistung ist natürlich nicht zu ersetzen. Gerade bei 3D-Spielen, aber auch zum Beispiel bei aufwändigen Strategietiteln leistet der Prozessor Schwerarbeit. Ist nicht gerade – wie oben ausgeführt – nur die Grafikkarte am Ende ihrer Kräfte, bringt eine neue CPU, gegebenenfalls in Verbindung mit einem neuen Motherboard, sicher den größten Leistungssprung. Dazu gleich mehr.

Unter Umständen kann gerade bei Spielen auch eine veraltete Soundkarte als Bremse wirken. Das gilt in erster Linie für Karten mit ISA-Schnittstelle. Erst neuere PCI-Karten sind in der Lage, eine größere Anzahl von Soundstreams problemlos zu verarbeiten. Vor allem dann, wenn ein Spiel viele Geräusche →





Hier hat der Anbieter den Schwachpunkt der meisten Komplettsysteme erkannt und stellt heran, dass Sound und Grafik eben nicht im Motherboard integriert sind.

→ gleichzeitig ausgebaut, drückt eine entsprechend überforderte Soundkarte schon mal merklich auf die Gesamtleistung. Meistens ist das Ganze zwar nur ein Treiberproblem. Aber erst bei neueren Karten kümmern sich die Hersteller bei Hardware-Design und Treiberprogrammierung um eine möglichst geringe CPU-Last. Daher kommt diesem Merkmal bei PC-Player-Soundkartentests (zum Beispiel in der Ausgabe 5/2000) auch immer eine größere Bedeutung zu. Vorbildlich geben sich hier übrigens die Soundblaster-Live-Modelle von Creative Labs.

### Neue CPU - Transplantation mit Tücken

Den in fast allen Fällen deutlichen Power-Schub bringt, wie erwähnt, also der Austausch der CPU gegen ein schnelleres Modell. Leider ist diese Transplantation nicht mehr ganz so einfach wie noch vor zwei, drei Jahren. Seinerzeit galt es lediglich, einen Prozessor mit einer höheren Taktfrequenz zu kaufen, den alten aus dem Sockel zu ziehen und die neue CPU einzusetzen. Gegebenenfalls mussten noch ein, zwei Jumper auf dem Motherboard umgesteckt werden und schon hatte der Rechner deutlich mehr PS.

Die Vielzahl an CPU-Familien mit jeweils einigen Variationen, Chipsätzen. Motherboards, sogar Prozessor-Sockelformen und die in diesem Bereich immer schnellere Entwicklung macht das Umstieg auf eine andere CPU heute leider teils ziemlich kompliziert.

Längst nicht mehr alle Kombinationen von Motherboard, Chipsatz, Arbeitsspeicher und CPUs passen zusammen. Das liegt in erster Linie an den schnellen Entwicklungszyklen. Praktisch alle paar Monate kommt eine neue CPU von Intel, AMD oder anderen Herstellern heraus. Fast jede erfordert eine andere Umgebung in Form von Motherboard (Busfrequenz, Chipsatz) oder anderen Komponenten (Speicher).

Daher sollten Sie sich ganz genau überlegen, was für eine CPU Sie in den PC einsetzen möchten und ob Sie dazu auch einen Motherboardtausch in Kauf nehmen. Auf Zukunftssicherheit lässt sich im Moment ohnehin nicht setzen; jedenfalls nicht in dem Sinne, dass

Sie sicher sein könnten, heute ein Motherboard zu kaufen, in dem die nächste CPU-Generation auch noch funktioniert. Im Gegenteil: Sie können sogar getrost davon ausgehen, dass das eben nicht der Fall sein wird.

### Bei den CPUs stehen Ihnen im Wesentlichen fünf Familien in jeweils unterschiedlichen Taktfrequenzen zur Auswahl:

AMD bietet K6, Athlon und Duron, von Intel kommen Celeron und Pentium III in Frage. Dabei soll der AMD K6, obwohl er noch erhältlich ist, mal außen vor gelassen werden, da seine Performance zumindest für technisch etwas anspruchsvollere Spiele nicht mehr ganz zeitgemäß ist.

Von der Performance-Seite her muss natürlich jeder selbst für sich entscheiden, wie viel Rechenpower er haben will. In der Praxis ist es derzeit allerdings so, dass jede CPU mit etwa 50 MHz, egal ob Pentium III, Celeron, Athlon oder Duron eigentlich genügend Leistung für alle aktuellen Spiele bringt. Das Lust an Frame-Rates oder Animationsfluss, das höher getaktete Prozessoren bringen, steht zumindest mathematisch in keinem Verhältnis zu den Mehrkosten für eine schnellere CPU. Aber vor der Entscheidung für eine bestimmte Taktfrequenz, und damit auch den direkten Kosten für die CPU, sind ein paar andere Punkte zu klären:

### 1. AMD oder Intel?

Eine Frage von eher politischer oder fast religiöser als technischer Natur. Vor wenigen Wochen machte AMDs Athlon Furore, weil doch erstmals eine AMD-CPU schneller war als ein gleichgetakteter Intel-Prozessor - wenn auch nur unter bestimmten Bedingungen. Und am anderen Ende des Spektrums macht neuerdings der AMD Duron den Celeron-Modellen von Intel Konkurrenz. Preislich liegen aktuelle AMD-CPU's gegenüber den Intel-Pendants allerdings auch nicht mehr gerade eis Schnäppchen. Es wirkt ein wenig so, als wären Käufer von AMD-CPU's eher davon besesselt, eben nicht Intel zu kaufen, weil jene Firma eine zu marktbeherrschende Stellung hat - ähnlich wie die meisten Linux-Anwender als einziges schlagendes Argument für ihre Wahl den persönlichen Boykott von

Microsoft-Produkten angeben. Tatsache ist jedoch, dass aktuelle Athlons deutlich mehr Strom ziehen als die Intel-Pendants und ein möglichst kräftiges Netzteil (ab 300W aufwärts) brauchen.

Für welches Fabrikat Sie sich auch entscheiden - Sie brauchen das passende Motherboard. Für AMD-CPU's eignen sich nur spezielle Boards mit Slot-A- oder Sockel-A-Fassung und passendem Chipsatz. In diese Boards passt keine Intel-CPU und umgekehrt.

### 2. Celeron/Duron oder Pentium III/Athlon?

Eine Frage des Geldbeutels. Celeron und Duron verfügen über einen kleineren Level-1-Cache und sind damit im Vergleich langsamer (rudimentär 10 bis 20 Prozent) als ein Pentium III/Athlon-Kollege bei gleicher Taktfrequenz. Dafür sind sie auch wesentlich billiger.

Ein weiteres Argument sind bei Intel die SSE-Multimedia-Erweiterungen, die von DirectX (ab der Version 7) unterstützt werden und bei einigen Anwendungen (Multimedia, Spiele) noch ein bisschen mehr Dampf bringen. Der SSE-Befehlssatz steckt in allen Pentium-III-CPU's, aber nur in neueren (ab 566 MHz) Celerons.

### 3. Das passende Motherboard

Wenn CPU-Familie und möglichst auch deren Taktfrequenz feststehen, überprüfen Sie als Nächstes, ob es Ihnen reicht, nur die CPU zu kaufen und in das vorhandene Motherboard zu stecken, oder ob Sie auch ein neues Board brauchen. Lesen Sie im Handbuch des Motherboards nach, ob die neue CPU unterstützt wird. Eventuell hilft auch die Webseite des Motherboard-Herstellers oder Ihr Händler weiter. Dafür brauchen Sie unbedingt die exakte Typbezeichnung des Boards und nach Möglichkeit auch die BIOS-Kennzahl, die beim Booten am unteren Bildschirmrand ausgegeben wird.

### Ihr Board muss auf alle Fälle folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Für AMD CPU's muss das Board über den passenden Sockel und Chipsatz verfügen. Solche Boards sind für Intel-CPU's nicht geeignet, was mit Sicherheit eindeutig dokumentiert ist.
- Für Intel-CPU's muss zunächst einmal der CPU-Sockel stimmen. Es gibt den Slot 1 der Pentium III und weitere Pentium III (großes CPU-Gehäuse, wird senkrecht eingesteckt wie eine Grafik- oder Soundkarte), Sockel 370 (PPGA, ähnlich dem alten Sockel 7 für den 486er oder Pentium 1 für Celeron-CPU's unter 500 MHz) und den sehr ähnlich aussehenden FC PGA-Sockel für neuere Celerons und Pentium-III-CPU's. Um eine PPGA-CPU (etwa einen 466er Celeron) in ein Slot-1-Motherboard zu stecken, können Sie sich eine Adapterplatine für etwa 40 Mark anschaffen. Lassen Sie sich aber auf alle Fälle vom Händler die Kompatibilität zwischen CPU, Motherboard und Adapter bestätigen. Es kann - je nach Board und Adapter - nämlich zu Anpassungsschwierigkeiten im Bereich der Spannungsversorgung kommen. Ähnliche Adapter gibt es auch zur Vermittlung zwischen PPGA und FC-PGA.
- Falls Sie sich für einen Pentium III entschieden haben: Hier gibt es leider auch wieder zwei verschiedene Typen, gemäß den ursprünglichen Codenamen bezeichnet als »Katmai« oder »Coppermine-Kern«. Letzterer hat den Level-2-Cache im Gehäuse integriert;

## DOPPELHERTZ - ÜBERTAKTEN ODER NICHT?

Beliebte Null-Kosten-Maßnahme und zeitweise Volkssport bei Hardware-Freaks: das Übertakten von CPU und Grafikkarte. Diese Tuning-Maßnahme hat sich als Kur für notorisch lahme Rechner mittlerweile weitgehend etabliert. Knappdrittel. Des sowohl Intel als auch AMD inzwischen über feste Multiplikatoren verfügend, ist es aus mit bis zu 50 Prozent Mehrleistung durch Umstellen eines Jumpers. Das Ändern des Multiplikators, der das Verhältnis von Bustakt zu CPU-Takt bestimmt, funktioniert nur bei Intel-CPU's, die bis etwa Mitte 1998 gebaut wurden und AMDs K5 oder K6. Bei aktuellen Celerons, Durons, Athlons und Pentium III hilft nur noch das Ändern des Bustakts selbst. Und das ist nicht nur für alle anderen Komponenten (Grafikkarte, Speicher ...) schweißtreibend bis gefährlich. Es funktioniert auch nur im Rahmen von wenigen Prozenten; der Tempogewinn ist gerade mal messbar - aber kaum wahrnehmbar. Letzteres gilt in jeder Regel auch für das Übertakten von 3D-Grafikkarten.

**Grafik-Werkstätten • Richtig, den verwandte Grafikkarte mit TN72-Chip ist nicht gerade ein Top-Date mit 3D-Spielen. Bereich: Ansehen. Ein Wunsch: glänzlich-Spiel-PC mit Power und Speicher satt.**

beiderseits sind die Speicherbausteine noch auf die Slot-1-Platine ausgelagert. Leider benötigen beide Varianten unterschiedliche Spannungsversorgungen. Die Katmai-Variante läuft mit 2 Volt; die Coppermine-Ausführung mit 1,8 Volt. Modernere BIOS-Versionen erkennen den Spannungsbedarf der eingesetzten CPU und passen sich entsprechend an. Manche allerdings erst nach einem BIOS-Update, andere wieder überhaupt nicht. Machen Sie sich in der Motherboard-Dokumentation oder beim Hersteller/Händler ein Bild von der Einstellung. Ein falscher Prozessorschlau, ob die geforderte Spannung geliefert wird. Der Betrieb eines Coppermine-Pentium III mit 2 Volt bringt dieses in Sekundenbruchteilen um!

### Die Sache mit dem Multiplikator.

Die interne Taktfrequenz der CPU ist ein Vielfaches des Bustaktes auf dem Board. Aktuelle Motherboards beherrschen Bustaktraten von 66, 100 oder 133 MHz. Meist per Jumper, bei moderneren Boards auch per BIOS-Setup stellen Sie nun den Faktor ein, mit dem der Bustakt für die CPU multipliziert werden soll. Beispiel: ein 100-MHz-Board muss für den Betrieb eines 500-MHz Pentium III auf den Multiplikator 5 eingestellt werden ( $5 \times 100 \text{ MHz} = 500 \text{ MHz}$ ). Aktuelle CPUs sind auf einen Multiplikator festgelegt (siehe auch Kasten "Doppelherztz"). Das heißt: wenn Sie einen Pentium III/600 kaufen, muss Ihr Motherboard eine günstige Kombination aus interner Busfrequenz und einstellbarem Multiplikator bieten, so muss sich ein 100-MHz-Board auf einen Multiplikator von 6 einstellen lassen! In seltenen Fällen kann ein BIOS-Update auch die Zahl der verfügbaren Multiplikatoren erweitern – oft ist jedoch auch gleich der Kauf eines neuen Motherboards fällig. Achten Sie dann gleich darauf, dass die Kombination aus Busfrequenz und verfügbaren Multiplikatoren auf die CPU einstellen lässt, für die Sie sich entschieden haben. Auch ein niedrigeres Takten ist nämlich bei aktuellen Prozessoren in der Regel (es gibt laut Intel einige wenige Ausnahme-Serien) nicht möglich. Bietet das Board nur einen 5-er Multiplikator bei 100 MHz Bustakt, läuft der 700er Pentium III nicht etwa wenigstens mit 500 MHz, sondern überhaupt nicht.

## Komplettsysteme vom Supermarkt- auch für Spieler?

Ob Aldi, Vobis oder auch der PC-Schrauberladen an der Ecke – praktisch überall werden Ihnen Komplett-PCs zu verlockenden Preisen angeboten. In aller Regel wird auch die besondere Spieletauglichkeit dank 3D-Grafik- und –Sound unterstrichen. Was lässt sich von solchen Angeboten tatsächlich erwarten und

worauf sollten Sie beim Kauf besonders achten?

Zunächst einmal: Die Bezeichnung »Komplett-PC« tragen fast alle Rechner zu Recht, schließlich lässt sich der Begriff »komplett« sehr variabel auslegen. Zumindest können alle Geräte nach dem Einstöpseln von Maus, Tastatur, Monitor und Stromkabel in Betrieb genommen werden. Auch wenn einem nach dem Einschalten nur der DOS-Prompt vom Bildschirm entgegenblinkt, der Büro-PC von manchen einem nur mit installierter Textverarbeitung und mit angeschlossenem Drucker als komplett betrachtet wird oder der Spieler beim Auspacken sowohl Joystick als auch Lautsprecherboxen vermisst. Der PC selbst ist schon komplett.

Studieren Sie also die Angebote nicht nur nach dem, was in der Kiste zum Supersonderpreis drin ist, sondern auch danach, was eben nicht dabei ist. Kalkulieren Sie denn zusätzlich zu kaufende Soft- oder Hardware dazu. Ohne sämtliche Kleinhändler und Ihre Komplett-PC-Angebote zu kennen, ist die folgende Aussage natürlich etwas wackelig, aber zumindest für die bekannten Marken wie Vobis Highscore, Medion, Maxdata und so weiter gilt: **den idealen Spiele-Komplett-PC zum günstigsten Preis gibt es normalerweise nicht** (siehe Bilder). Soll heißen: In den preisgünstigeren Angeboten steckt praktisch immer irgendwo ein Flaschenhals, was die Spiele-Performance angeht. In den allermeisten Fällen ist die Grafikkarte zu schwachbrüstig. Aber auch Speicherausbau, Soundkarte oder natürlich die CPU reichen oft nicht für

## CHECKLISTE FÜR DAS LESEN VON KOMPLETT-PC-ANGEBOTE:

1. **Motherboard und CPU ausreichend?** Hier entscheiden natürlich Ihre Anforderungen. Siehe weiter oben in diesem Artikel.
2. **Grafik und Sound/Board?** Dann erkundigen Sie sich beim Händler/Hersteller erst noch der Möglichkeit, diese Komponenten einzuschätzen und ein AGP-Slot vorhanden ist. Rechnen Sie zum Preis der Grafikkarte (ab etwa 300 Mark) und eventuell auch eine bessere Soundkarte (circa 120 Mark) hinzu.
3. **Speicherausbau ausreichend?** 128 MByte sollten es schon sein, 200 Mark für 64 MByte müssen Sie derzeit kalkulieren.
4. **Die mittelgelaufte Maus** ist vermutlich nichts für 3D-Schnepper Perfektionisten. Hier können leicht noch mal 100 Mark fällig werden.
5. **Lautsprechereben?** Eventuell möchten Sie den alten Rechner ja komplett mit Boxen verkaufen.

Die Anforderungen an einen Spiele-PC aus. Deutlich teurere Modelle mögen dann in den genannten Punkten ausreichend bestückt sein, bieten aber möglicherweise an anderen Ecken wieder zu viel. Denn streng genommen zählen Sie zusätzlich für eine 30 MByte-Festplatte, DVD-Laufwerk, überflüssige Software oder eingebaute Zusatzkomponenten wie Modem oder Netzwerkkarte, die Sie möglicherweise überhaupt nicht brauchen oder Ihrem alten PC entnehmen könnten.

### Die PC-Player-Empfehlung

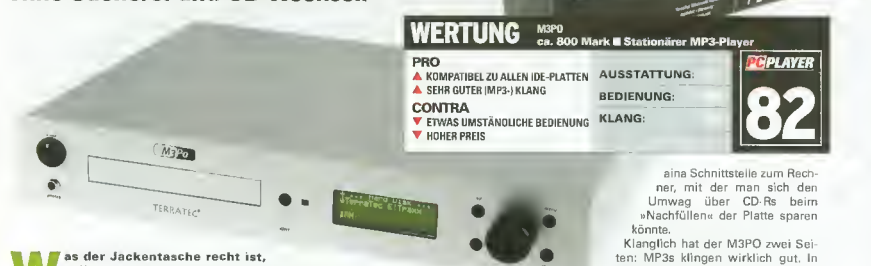
klaut daher: Wenn Sie den perfekt ausgestatteten Spiele-Rechner nicht finden, kaufen Sie sich alternativ einen möglichst günstigen Rechner, der zumindest in den Punkten CPU, Motherboard (Busfrequenz) und Festplatte Ihren Wünschen entspricht. Achten Sie darauf, dass mindestens die Grafikkarte (sowie idealerweise auch die Soundkarte) auswechselbar ist. Das heißt: Eine On-board-Grafikkarte ist nicht das Gebilde vom El, muss zumindest per BIOS Setup komplett abschaltbar sein und zur Erweiterung sollte ein AGP-Steckplatz frei sein. Gerade letzteres ist auf Motherboards mit integrierter Grafik eher selten. Besser ist sicher, sich gleich für einen PC mit einer möglichst preisgünstigen Grafikkarte zu entscheiden und diese dann sofort gegen eine höherwertigere Karte auszutauschen.

(Stefan Wischner/ms)

## Stationärer MP3-Player

## MP3-SILO

Als erster stationärer MP3-Player ergänzt Terratecs M3PO die heimische Stereoanlage um einen immensen Musikspeicher. Stellen Sie sich vor: die gesamte Musiksammlung im direkten Zugriff – ohne Sucherei und CD-Wechsel.



**W**as der Jackentasche recht ist, sollte dem Wohnzimmerregal nur billig sein. Portable MP3-Player können lediglich ihre Erschütterungsunempfindlichkeit und die kompakte Bauform gegen konventionelle Kassetten- oder CD-Walkman ins Feld führen.

Der eigentliche Knackpunkt bei MP3, die hohe Kompression, steht dagegen bei den Tragbaren auf Grund der hohen Speicherpreise eher im Hintergrund. Anders sieht das beim Terratec M3PO aus, dem ersten stationären MP3-Player. Im klassischen HiFi-Rack-Gehäuse stecken nämlich herkömmliche Massenspeicher in Form eines CD-RDM-Laufwerks (ein 40x-Drive von Asus) und optional sogar eine Festplatte. Hier kommt der MP3-Vorteil voll zum Tragen: Über zehn Stunden Musik auf einer einzigen (MP3-Daten-) CD oder sogar 14 Tage lange Nonstop-Berieselung auf einer 20 GByte-Platte – ohne ein einziges Stück zweimal zu hören.

## Für Puristen

Das silberne Gehäuse mit der Frontblende aus gebürstetem Aluminium, die etwas billig wirkenden Bedienelemente und das Simplex-LED-Display versprühen den Charme des Eigenbaus eines ambitionierten Hobby-Elektronikers. Als Bestandteil eines HiFi-Racks wird das M3PO dieses wohl nicht unbedingt optisch aufwerten – aber über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten.

Die Grundbedienung ist simpel: CD einlegen und die Player-interne Software sucht sofort nach allen vorhandenen MP3-Dateien und Playlists. Per Drehrheglar und vierzeiligem LED-Display lassen sich dann bestimmte Titel suchen (ID3-Tag-Infos werden ebenfalls angezeigt) und per Knopfdruck starten. Komplexe

re Funktionen, wie die Suche

nach einem bestimmten Titel oder das Ändern von Abspiel-Modi geraten anhand der wenigen Bedienelemente und dem mageren Display allerdings schnell zur Fummelerei. Etwas besser geht's mit der mitgelieferten Fernbedienung.

Beim Brennen von MP3-CDs für den M3PO gibt es eigentlich überhaupt nichts zu beachten. Da Sie dabei die MP3-Files in Unterordnern organisieren oder einfach alles ins Hauptverzeichnis werfen, ist dem Player völlig egal. Es empfiehlt sich lediglich, möglichst viele Playlists mit Songlisten nach Musikstil oder Album anzulegen (zum Beispiel mit Winamp) und mit auf die CD zu brennen. Der Player bietet zwar eine eigene Funktion zum nachträglichen Erstellen und Speichern von Playlists; deren Bedienung ist aber ungleich umständlicher als beispielsweise die entsprechende Winamp-Funktion.

Ansonsten genügt eine ganz normale Daten-CD-R im Joliet- oder ISO-Format.

## Endlos Platz dank Platte

Ein echtes Highlight ist der interne Einbauschacht für eine beliebige ATA-PI-Festplatte (SCSI geht nicht) im 3,5-Zoll-Format. Die Kapazität ist dabei laut Hersteller egal. Man sollte nur eine möglichst leise Platte verwenden; Modelle mit 10 000 UPM etwa sorgen für ein störendes Laufgeräusch. Der Einbau der Platte ist ebenso problemlos wie im PC. Formattieren lässt sie sich entweder zuvor in einem PC (FAT 16 oder FAT 32) oder auch nachträglich direkt im Terratec-Player. Möchte man die Harddisk nicht schon vor dem Einbau per PC mit MP3s füllen, kann man auch eine Funktion zum Kopieren von (Daten-) CD im M3PO nutzen. Leider fehlt

TerraTec  
**M3PO**  
High Quality Audio Decoder  
TERRATEC

## WERTUNG

M3PO  
ca. 800 Mark ■ Stationärer MP3-Player

## PRO

- ▲ KOMPATIBEL ZU ALLEN IDE-PLATTEN
- ▲ SEHR GUTER (MP3-) KLANG

## CONTRA

- ▼ ETWAS UMSTÄNDLICHE BEDienung
- ▼ HOHER PREIS

## AUSSTATTUNG:

## BEDienung:

## KLANG:

## PC PLAYER

**82**

eine Schnittstelle zum Rechner, mit der man sich den Umweg über CD-Rs beim »Nachfüllen« der Platte sparen könnte.

Klanglich hat der M3PO zwei Seiten: MP3s klingen wirklich gut. In puncto Dynamik spielt das Gerät schon beim subjektiven Hörtest jeden portablen MP3-Player an die Wand. Schlechter sieht es allerdings beim Abspielen von Audio-CDs aus. Den Hörvergleich mit einem am gleichen Verstärker betriebenen Technics SLP-300 CD-Player (eher Untertakelasse) verlor das CD-RDM im Terratec-Gerät deutlich. Höhen beispielsweise klangen bei weitem nicht so detailliert. Auch war bei leisen Passagen ein feines Rauschen zu vernehmen.

## Fazit

Die Bewertung des M3PO fällt schwer. Zum einen ist der Terratec M3PO eine echte Bereicherung für die heimische Stereo-Anlage. Vor allem die Möglichkeit, das Gerät mit einer Festplatte auszurüsten, macht den Player zum Speicher für die gesamte Musiksammlung.

Leider ist das Konzept nicht ganz zu Ende gedacht. Vor allem in Sachen Bedienung leistet sich der M3PO einige Schwächen. Die teils sehr umständliche Benutzerführung auf dem Display, schwache bis fehlende Organisation von Dateien und Ordnern, keine direkte Verbindung zum PC – all das prädestiniert den Player eher als Dauerbeseitigungs-System für Gaststätten oder Arztpraxen und weniger als Alternative zu CD-Player und Tapedeck in der HiFi-Anlage. Auf der Wunschliste wäre auch eine Möglichkeit, MP3s von den internen Platte wieder zum PC zurückzubringen – ohne Plattenausbau. Ansonsten braucht's eine Doppelverwaltung aller Songs, will man mal eine Audio-CD aus MP3s brennen. Wenn diese Schwächen und der mit 800 Mark nicht gerade billige Preis nicht stören, kann zugreifen. Es steht aber zu erwarten, dass der M3PO Vorreiter einer Reihe von noch besseren MP3-Playern ist. (Stefan Wischner/md)



# PSM2

100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD



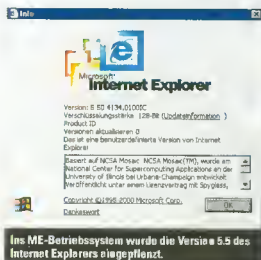
Die Zukunft beginnt am

04.10.2000

Die Playstation2. Das Magazin.

# WINDOWS MILLENNIUM EDITION

**Der Nachfolger von Windows 98 ist da! Was kann das neue Betriebssystem? Löhnen sich Update oder Neukauf wirklich?**



**V**orab gemerkt: Von einem **waschechten** Nachfolger kann **keine Rede sein**. Im Grunde ist **Windows ME nämlich nichts anderes als ein optisch aufgepoliertes und funktional umfangreicheres Windows 98**.

Ein großer Sprung nach vorn, wie selbsterzeit von Windows 95 auf 98, ist nicht zu erkennen. Die wichtigsten Neuerungen sind der Internet Explorer 5.5 und der Windows Media Player 7.0. Beide Programme können Windows 98-Anwender aber auch kostenlos vom Microsoft Server herunterladen. Erst bei genauer Betrachtung des neuen Consumer-Betriebssystems tauchen dann doch noch ein paar nützliche Verbesserungen auf.

## Installation

Die Installation ist kinderleicht. Ein Assistent schlüsselt Sie durch das Setup-Programm und nach (durchschnittlich) einer halben bis Dreiviertelstunde sitzt die neueste Windows-Oberfläche auf Ihrer Festplatte. Neben einer normalen Neustartinstallation spielen wir Win-



dows ME auch auf einen Rechner mit laufendem Windows 98SE. Hier war die Installation bereits nach 20 Minuten erledigt. Probleme gab es keine, alle Programme funktionierten nach dem Update tadellos. Die Oberfläche wurde lediglich um die neuen Funktionen und Zusatz-Helferlein von ME bereichert. Und die haben es zum Teil in sich. Doch dazu mehr an späterer Stelle.

## Unter der Haube geschaut

Ein wesentlich schnellerer Bootvorgang lässt die neueste Windows-Version in Rekordzeit starten. Der Grund liegt in der neuen Start-Architektur von ME. Die beiden DOS-Relikte »autoexec.bat« und »config.sys« werden beim Bootvorgang nicht mehr abgefragt. Beim Start wird also gleich die Oberfläche geladen. Auch die Struktur der Registry wurde verbessert. Sie setzt sich nun aus drei Teilen zusammen, wobei während des Systemstarts die unwichtigen Einträge vorerst unbeachtet bleiben. Sowie wurde der »Real Mode«, sprich die DOS-Kommandozeile (nicht aber das DOS-Fenster), abgeschafft. Während bei Windows 95 und 98 also noch mit der F8-Taste der Bootvorgang kontrolliert werden konnte, sind die Tage dieses Menüs unter Windows ME nun gezählt. Nützlichen DOS-basierten Backup-Programmen, wie zum Beispiel »Drive Image« bleibt der Kommandozeilen-Zugang versperrt. Doch keine Panik, Microsoft lässt die Anwender in dieser Angelegenheit nicht ganz im Stich ...

## Systemwiederherstellung

Denn: Microsoft legte vorsorglich gleich selbst ein Systemwiederherstellungs-Programm bei. Angezeigt durch einen Kalender sehen Sie, wann das letzte Mal ein Backup der wichtigen Registry-Dateien gemacht wurde und Ihr versputetes System wird wieder in den Zustand versetzt, der beispielsweise noch vor einem Tag herrschte. Für besonders harte Fälle lässt sich auch eine Rettungsdisquette anlegen. Ausgenommen von den Backup- und Restore-Prozessen sind die »Eigene(n) Dateien«, Office-Dokumente und der Ordner mit den Favoriten. Von Haus aus schützt Windows ME übrigens wichtige Systemdateien. Das führt sogar so weit, dass Ihnen in der Systemsteuerung ein paar Einträge (zum Beispiel der Gerätemanager) vor enthalten werden. Erst wenn Sie den Schutz manuell abschalten, haben Sie Zugriff auf weitere Einstellungen in der Systemsteuerung. Doch Vorsicht: Danach sind auch Ihre Systemdateien unsichlichen Attacken schutzlos ausgeliefert. Löschen Sie jedoch trotzdem einmal eine wichtige Systemdatei, dann versucht Windows ME diese durch ein vorsichtshalber angelegtes Backup wiederherzustellen. Anders als Windows 98 »denkt« Windows ME mit und verzehrt so manch ungewollten Mausclick.

## Windows Media Player 7.0

Die markanteste Neuerung am Media Player, der zu einer wahren Multimedia-Zentrale ausgebaut wurde, zeigt sich in den hinzugekommenen Skins. Wie bei Winamp lässt sich der Player in ein persönliches »Lieblingskostüm« kleiden. Nun ist der Skin-Umfang endlich nicht mehr mit den Ausmaßen des Abspielgerätes wie bei Winamp gekoppelt, sondern in beliebiger Manier anpassbar. Im Media →

## DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

- Internet Explorer 5.5 (Browser)
- Windows Media Player 7.0 (Medienwiedergabe)
- Movie Maker (Videobearbeitung)
- Systemwiederherstellung
- DVD-Player
- Spiele: Backgammon, Dame, Reversi, Hearts, Spades (alle per Internet spielbar) und Spider Solitär

## SPEZIAL-PREIS

- Vollversion: circa 400 Mark
- Update (nur Windows 98): 229 Mark
- Angebots-Update (nur Windows 98): 149 Mark (gültig bis zum 15. Januar 2001)
- Veröffentlichungstermin: 14. September

## SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR WINDOWS ME

- Angaben von Microsoft: Pentium 150, 32 MByte RAM, 295 MByte freier Festplattenplatz
- Unsere Empfehlung: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 2 GByte freier Festplattenplatz



# welcom! online

Mit den 100 besten  
»Freeware-Programmen«  
aus dem Internet



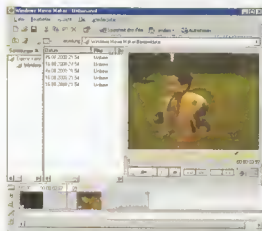
**com! online** – Europas Internet-Magazin Nr. 1 –  
im September:

- \* Test: Die beste Flatrate für jeden Internet-Typ
- \* Tipp: 100 neue Super-Netz-Adressen
- \* Beratung: 10 x Software, die Werbehanner verschwinden lässt
- \* Sport: Uli Hoeness und das Internet
- \* Warnung: Gefährliche Online-Apotheke?

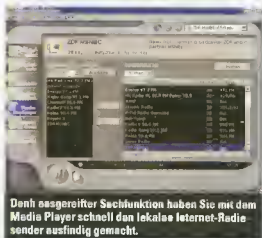
**com! online** 9/2000 jetzt am Kiosk.  
200 Seiten Internet. Für 3,90 DM.



## Im Test: Windows ME



Mit dem Movie Maker verknüpfen Sie mühelos Bild- und Videoschnipsel zu einem kompletten Clip.

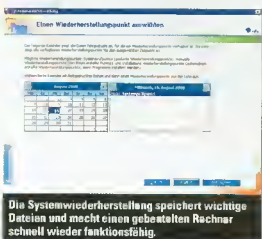


Dem netzgeleiteten Sachfunktion haben Sie mit dem Media Player schnell das lokale Internet-Radiosender ausfindig gemacht.

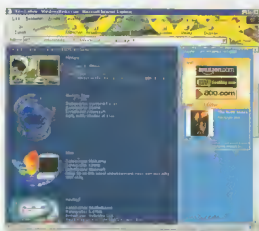
→ Player sitzt natürlich ein Link zur Microsoft-Homepage, die schon jede Menge weitere Skins zum Download parat hält. Weiterhin können Sie mit dem Player Ihre Musik-CDs in Form von MP3-Dateien auf Festplatte kopieren. Auch Dateien im QuickTime-Format werden nun abgespielt. Ist der Player mit einem besonderen Skin aktiviert, so vergisst man schnell den eigentlichen Windows-Hintergrund und spielt etwas mit den zahlreichen Funktionen herum. Ob Internet-Radio, MP3, CDs, MPEG, Wave-Dateien und mehr: Der neue Media Player meistert nahezu jedes Multimedia-Format und macht dadurch bisher zusätzlich notwendige Programme überflüssig.

## Internet Explorer 5.5

Ebenfalls integriert in Windows ME ist der Internet Explorer 5.5, der als wichtigste Neuerung die Druckvorschau mitbringt. Damit sehen Sie nun schon im Voraus, wie eine Inter-



Die Systemwiederherstellung speichert wichtige Dateien und macht einen gebastelten Rechner schnell wieder funktionsfähig.



Auf der Media-Player-Homepage gibt es jede Menge neue Designs zum Herunterladen.

seite später auf dem Papier aussehen wird. Außerdem besitzt die neueste Explorer-Version eine Verschlüsselungsstärke von 128 Bit. Somit ist der deutsche Browser nun genauso sicher wie sein amerikanischer Kollege. Ansonsten verhält sich der neue Explorer unauffällig und bietet rein subjektiv einen minimal schnelleren Aufbau der Internetseiten.

## DVD-Player

Wie bereits bei Windows 98 hat Microsoft auch diesmal einen DVD-Player dazugepackt. Doch leider lässt sich das gute Stück nach wie vor erst dann installieren, wenn Sie entweder bereits eine MPEG-Decoderkarte eingebaut oder einen weiteren DVD-Player installiert haben. Die Bedienung des Windows DVD-Players ist zwar simpel, doch es geht nichts über den Funktionsumfang einer ausgewachsenen (und auf die Hardware zugeschnittenen) Vollpreis-Lösung (zum Beispiel PowerDVD).

## Sonstige Eigenschaften

Natürlich dürfen die typischen Windows-Spiele nicht fehlen. Diesmal hat sich Microsoft sogar richtig Mühe gegeben und legt die Spiele Backgammon, Dame, Reversi, Hearts und Spades bei. Alle haben die Gemeinsamkeit, dass Sie nur über das Internet, nicht aber per Netzwerk spielbar sind. Das Grundgerüst der Microsoft Internet Gaming Zone (kurz: Zone) ist ebenfalls in den Programmcode gestrickt, wodurch sie einen willigen Spielpartner innerhalb weniger Sekunden ausfindig machen.

Mit dem nun hinzugekommenen »Movie Maker« erstellen Sie in kurzer Zeit simple Videos, die Sie aus kleinen Szenenzen oder Bildern zusammensetzen. Allzu viele Funktionen dürfen Sie jedoch nicht erwarten, da man sich beim Movie Maker auf die elementaren Dinge konzentriert hat. Möchten Sie die Videos mit Effekten versehen, ist schon ein professionelles Programm notwendig.

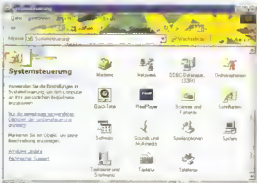
## Rists Fazit

Eigentlich ist Windows ME ein Windows 98 mit zusätzlichen Funktionen. Die stellen sich aber als äußerst nützlich heraus. Insbesondere die Systemwiederherstellung und der neue Windows Media Player sind brauchbare Programme. Dank ersterem Feature können Sie ruhigen Gewissens jemanden an ihrem PC spielen lassen, ohne gleich die Windows-Setup-CD bereitzuhalten. Zwar gibt es den Windows Media Player auch als Windows-98-Upgrade, doch müssen Sie diesen nach einer



Microsoft legt ein paar Gesellschaftsspiele bei, die über das Internet spielbar sind.

Neuinstallation ebenfalls neu aufspielen. Die Funktionsvielfalt und die vielen unterstützten Formate der Medienwiedergabe sind ein wahrer Segen. Insgesamt hat man als Windows-Me-Anwender immer das Gefühl, dass das Betriebssystem einen nicht im Stich lässt. Vielerorts tauchen Assistenten auf und helfen weiter. Als Anfänger kann einem derzeit kein besseres Betriebssystem als Windows ME in die Hände fallen. Und wie sieht das für die professionellen oder fortgeschrittenen Spieler unter Ihnen aus? Nun, ich persönlich klatze mir Windows ME alleine aus dem Mund auf die Festplatte, weil wieder einmal sämtliche Treiber aktualisiert und viele neue Geräte in die Treiberunterstützung aufgenommen wurden. In puncto Geschwindigkeit hat sich so gut wie nichts geändert. Lediglich unter



Erst nach Deaktivierung der Sicherheitsoptionen sind unter Windows ME alle Icons in der Systemsteuerung zu sehen.

»3D Mark 2000« wurden ein paar zusätzliche 3DMarks herausgekitzelt. Auch der beschleunigte Bootvorgang ist hoch willkommen. Was mich aber etwas stört, ist die fehlende Möglichkeit, Windows ME vom MS-DOS-Modus aus zu starten. Doch worüber jetzt gemockert wird, danach kräht schon in einem halben Jahr kein Hahn mehr. All diejenigen, die immer die neueste Version brauchen, besorgen sich Windows ME. Wer immer noch Windows 95 verwehrt, der sollte mal einen Blick aus dem Maulwurfschaufenster wagen – es hat sich in der Zwischenzeit einiges getan... Die Mistrauschen unter Ihnen fahren aber auch genauso gut mit Windows 98 (SE). Wahrscheinlich so lange, bis das endgültige Betriebssystem (Codename: Whistler) 2001 in den Startlöchern steht. Jenes soll dann endlich die für Spiele geschaffene Consumer-Oberfläche mit der Stabilität eines Windows 2000 Professional vereinen. (jr)

com! online  
Ihr INTERNET-Magazin

SAT.1  
www.sat1.de

present

# OnlineStar

www.onlinestar.de

# 2000

## Die Web-Sites des Jahres.

Die Wahlsaison hat begonnen und für die Gemeinde der Internet-Surfer heißt es ab sofort: rein ins Netz und Stimme abgeben! Insgesamt 110 Web-Sites aus 11 Kategorien warten auf Ihr Votum. Als Dankeschön darf jeder Wähler mit unserem Premium-Partner AddCom 2 Stunden kostenlos im Internet surfen.

**Jetzt wählen  
und gewinnen!**

Premium-Partner

**+AddCom**  
Der faire Internet-Provider  
[www.addcom.de](http://www.addcom.de)



Preise im Gesamtwert von 100.000,- DM.

supported by



sponsored by



**COMPAQ**  
Presario



Otto... findet'ichZeit

100.000,- DM

# Technik Treff

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

Hardware-Experte  
Henrik Fiach  
beantwortet Ihre  
Technik-  
Fragen.



## ■ NEUER PC

Ich möchte mir in den nächsten vier Wochen einen neuen Rechner kaufen, da mein alter Pentium/166MMX jetzt doch schon leicht in die Jahre gekommen ist. Deshalb meine Frage: Welcher Prozessor bringt denn (bei sonst gleicher Ausstattung) die bessere Leistung bei Spielen beziehungsweise bei Office-Anwendungen?

Früher war es ja so, dass alle sagten, man solle sich auf jeden Fall einen Intel-Rechner zulegen, wegen der Kompatibilitätsprobleme bei AMD. Aber in letzter Zeit höre ich von vielen Bekannten, dass sie mit ihren neuen Athlon-Rechnern sehr zufrieden sind und dass sie auch schneller seien, als die aktuelle Intel-Reihe. Abgesehen davon sind sie auch noch billiger. (Manfred Hecht)

Nun, zu Office-Anwendungen wollen wir nichts sagen; das überlassen wir gerne den Kollegen der anderen Computer-Zeitschriften. Meine vorsichtige, subjektive Prognose, gemischt mit eigenen Erfahrungen, geht aber dahin, dass es für Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen fast egal ist (natürlich abhängig von der Aufgabe), welchen Prozessor sie haben. Zum Wesentlichen, zu den Spielen: Hier gilt nach wie vor die alte Weisheit, je schneller desto besser. In der Vergangenheit hat sich immer gezeigt, dass man sich alle zwei, allerspätestens aber drei Jahre einen neuen PC kaufen muss, um weiterhin mitspielen zu können. Also: Mit einem Pentium III/500 werden sie wohl noch so zwei Jahre auskom-



Gerade für Spieler gilt auch wie vor: je schneller, desto besser. Die gerade erschienenen CPUs lassen sich das wohl ab heute rund drei Jahre einstecken, bis sie wieder zu langsam sind.

men, ein Gigahertz-Athlon hält aber wohl die nächsten drei Jahre durch.

Zum Thema AMD-Inkompatibilität kann ich nur so viel sagen, dass diese von einigen Spielen bewusst per Prozessor-Abfrage hervorgerufen wurde. Ich selber habe ein K6-2-System, und da läuft alles bestens drauf. Eine persönliche Empfehlung zum Schluss: Ich würde mir heute auf jeden Fall ein Athlon-System kaufen; und zwar nicht nur aus Preisgründen.

## ■ ULTRA-DMA/66

Könnt Ihr mich ein bisschen aufklären? Ich habe mir vor kurzem eine neue Festplatte von IBM gekauft (20,3 GByte), die je Ultra-DMA/66-fähig sein soll. Dann habe ich noch ein Asus P2-B-Mainboard. Nun möchte ich gerne die volle Datenübertragungsrate der Festplatte nutzen und hab dazu eine Frage: Muss ich mir ein Extra-Kabel kaufen oder irgendwelche besonderen Treiber unter Windows 98 installieren, damit die Übertragungsraten hochschnellen? Oder reicht es, die Festplatte einfach anzustöpseln und den Computer einzuschalten? Mein Freund hat sich nämlich extra für 45 Mark ein neues Kabel gekauft, von dem er meinte, dass man das braucht. Von anderer Seite habe ich gehört, dass ich so etwas nicht brauche. Nun bin ich natürlich total unsicher, was ich wirklich tun soll. (Benjamin Scabel)

Ein spezielles Kabel ist für den Ultra-DMA/66-Betrieb (auch Ultra-ATA/66 genannt) sehr wohl notwendig. Außerdem muss der IDE-Controller auf dem Motherboard diesen Betrieb unterstützen und das BIOS (Segate-Festplatten müssen außerdem mit einem speziellen Programm in den Ultra-DMA/66-Modus geschaltet werden; <http://www.seagate.de>). Und genau das kann der Controller vom P2-B-Board noch nicht. Die einzige Chance wäre ein zweiter IDE-Controller (zum Beispiel von »Promise«). Aber, ganz ehrlich: Ich bezweifle, dass man diesen Geschwindigkeitszuwachs überhaupt bemerkt. Normale IDE-Festplatten übertragen ihre Daten nämlich so mit 8 bis 12 MByte/s. Da reicht selbst der Ultra-DMA/33-Mode noch dicke aus. Deswegen: Alles so lassen, wie es ist.

## ■ GEFORCE MX

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine neue Grafikkarte mit dem NVIDIA » GeForce MX«-Chipatz zuzulegen. Dazu zwei Fragen:

1. Ich habe gelesen, dass der » GeForce MX« durch die 0,187-µm Fertigungsweise absolut unproblematisch in Bezug auf die Leistungsaufnahme und das verwendete Netzteil ist. Stimmt das?

2. Ich habe leichte Bedenken wegen den Treibern: Ich besitze im Augenblick eine Elsa Erazor II (NVIDIA Riva TNT AGP mit 16 MByte RAM) und habe den neuen »Detonator 2«-Treiber ausprobiert, was zu einem deutlichen Performanceverlust insbesondere in den höheren Auflösungen ab 1024 x 768 Pixel führte. (Aleksander Niewiadomski)

Zu Frage 1: Der Chip nimmt tatsächlich wesentlich weniger Strom auf, und ist deshalb wirklich unproblematischer. Dass Karten mit diesem Chip deswegen automatisch immer und grundsätzlich auf allen Boards laufen, wage ich aber zu bezweifeln. Dafür gibt es einfach zu viele Grafikkarten- und Board-Hersteller. Grundsätzlich dürfte es aber keine Probleme geben.

## SOUNDKARTE MACHT KRACH

Seit geraumer Zeit habe ich Probleme mit meiner Soundkarte. Alle Anschlüsse sind richtig eingeschlossen und alle Treiber installiert. Dennoch komme ich zu keinem richtigen Spielgenuss, denn beim Streifzug durch Dungeons oder entlegene Abschnitte im Weltall höre ich außer dem Sound und der Musik immer Krecker, Knacker oder ein Pfeifen in den Lautsprechern. (Garry)

Entweder die Karte ist schlichtweg defekt (was ich nicht glaube, Hardware ist robust), oder Sie haben einen zweiten Speicher-DMA laufen, der die Soundkarte stört. Das kann auch eine AGP-Grafikkarte sein. Mögliche Abhilfe: Stecken Sie die Soundkarte in einen anderen PCI-Slot (vorher alle Treiber entfernen und nach dem Umstecken neu installieren). Wenn das nicht hilft, ist eine neue Karte fällig.



## AMD MIT 550 MHZ

Da der AMD K6-2/500 mittlerweile für wenig Geld zu haben ist, habe ich mit diesem mein System auferüstet. Dann habe ich den Takt gleich auf 550 MHz hochgeschraubt, was für das Board und den Prozessor kein Problem war. Aber als ich dann Windows startete, kam nur die Meldung »Beim Initialisieren des Geräts INITIALKERN. Windows-Schuttfahrer. Starten sie neu.« Kann es sein, dass Windows 98 (erste Version) nicht mit CPUs über 500 MHz klarkommt? (Roland Deinlein)

Klar kommt Windows 98 mit Taktfrequenzen über 500 MHz klar. Das dürfte hier ein typischer Fall von Übertaktung sein, wo vielleicht nicht der Prozessor, wohl aber andere Komponenten des Motherboards nicht mehr so ganz hinterharkommen. Also: Takt runter, fünf Prozent Geschwindigkeitsverlust hinnehmen (die man sowieso nicht merkt) und glücklich weiterleben.

Zu Frage 2: Die Leistung der Karte hängt natürlich nicht nur vom Chip, sondern - wie richtig bemerkt - auch vom Treiber und von dem Hersteller der Treiber ab. Elsa ist grundsätzlich eine gute Wahl, zumal dieser Hersteller auf eine lange Erfahrung in Sachen Grafikkarten zurückblicken kann. Da der neue NVIDIA-Chip schneller als der TNT-2-Treiber ist, dürfte es selbst bei einem vielleicht nicht optimalen Treiber keine Probleme geben.

## DVD IM VOLLBILD

Ich habe einen DVD-Player für den PC (Varo DVD). Wenn ich einen Film anschauen will, funktioniert alles richtig. Allerdings läuft dieser nur 16:9. Wenn ich in den 4:3-Modus umschalte, habe ich immer unten und oben zwei Balken. (Toni)

Das hat eigentlich so seine Richtigkeit. Filme sind auf der DVD-Video in zwei Formaten untergebracht, entweder in 4:3 (dem Fernsehformat) oder in 16:9 (was aber dem breiteren Kinofilm entspricht). Das Problem sind nun sogenannte Breitwand-Kinofilme. Die passen beim besten Willen nicht in das 16:9-Format. Deswegen entscheiden sich die DVD-Produzenten meistens dafür, den Film in voller Breite, aber dafür verkleinert auf die DVD zu packen, so dass oben und unten schwarze Balken erscheinen.

Manche DVD-Videos enthalten nun zusätzliche Informationen, mit der Spieler den gera-



Wenn bei einer DVD oben und unten schwarze Balken auftauchen, dann sind diese bereits im Film kodiert, weil das Original noch breiter als das 16:9-Format ist.

de wichtigen Bildausschnitt selbstständig heranzoomen (nennt man »Pan and Scene«), damit eben die Balken verschwinden. Dafür verlieren Sie allerdings links und rechts einen Teil des Bildes, was bei einigen Filmen (»Silverado«, »Spiel mir das Lied vom Tod«) fatal sein kann.

## BIOS-ABSTURZ

Nach drei Jahren brauchte ich mal wieder einen neuen Rechner und habe mir einen Pentium III/550 (L2 Cache 512 KByte) und ein VT6x4-Abit-Motherboard gekauft. Schon beim Zusammenbau gab es Probleme mit dem Board, denn ich habe ungefähr eine Stunde gebraucht, um ins BIOS zu kommen. Vorher ist mir immer das BIOS nach Druck auf die DEL-Taste abgestürzt. Nachdem das System lief, wollte ich noch einmal in das BIOS, um alle Einstellungen zu überprüfen und den Prozessor hochzutakten. Aber dazu kam ich gar nicht. Nach zwei Stunden hatte ich es nicht ein einziges Mal geschafft, wieder ins BIOS zu kommen. (Malte Döring)

Das sieht entweder nach einem defekten BIOS aus, oder eine andere Karte im System (ISA mit Plug-and-Play) macht Zicken. Letzteres kommt deswegen zu Stande, weil die Plug-and-Play-Erkennung alter ISA Karten noch vor dem BIOS-Aufruf durchgeführt wird. Also: Alle Karten raus, eine nach der anderen wieder einbauen und zwischendurch immer prüfen. Wenn es das nicht wahr ist, wohl tatsächlich das BIOS defekt. In dem Fall hilft nur ein Motherboard-Tausch.

## LANGSAMES MODEM

Mit meinem Modem »Medion 56k« kann ich mich nur mit 9600 bps bei ADL einwählen, obwohl mein Einwahlstring auf 33 600 bps ausgelegt ist. Bei der ADL-Hotline sagte man mir, dass die zehn Meter an Verlängerungskabel, die ich benutze, zu lang sind und 56-k-Modems grundsätzlich keine Verlängerungskabel vertragen. Ein Freund von mir hat jedoch das gleiche Kabel und kann bei T-Online schneller Surfen als ich. Nun frage ich mich, ob ADL einfach zu blöd

ist mit einem passenden String zu geben oder ob T-Online wirklich schneller ist. (Thiel Schlauch)

Meine erste Frage wäre, ob es sich bei der Verlängerung um ein Kabel vom Modem zur Telefonbox oder um das Kabel vom PC zum Modem handelt. In ersterem Fall (was bei Einbau-Modems manchmal zwangsläufig zustandekommt: der PC steht ja nun nicht immer neben der Telefonbox) kann das tatsächlich mal passieren. Bei alner schlechten Leitung sackt die Datenrate dann zusammen. Allerdings kann es auch sein, dass der Telefonanschluss im Haus bei Ihnen nicht der Beste ist; das hört man manchmal schon bei normalen Telefongesprächen durch ein arhotes Rauschen und Knistern in der Leitung. In diesem Fall hilft die Störungsstelle der Telekom weiter. Einfach mal testen, ob Sie sich mit Ihrem PC und Ihrem Modem bei sich zuhause als ihr Freund bei T-Online einloggen können (natürlich im Beisein Ihres Freundes).

## ZWEI SOUNDKARTEN

Meine »Soundblaster Live!« funktioniert nicht mit »Diablo2«; meine alte »Fortemedia Soundkarte« ackert dagegen wunderbar. Bei anderen Spielen gibts mit der Soundblaster Live! aber kein Problem und mit ihr habe ich einen besseren Sound als mit der Fortemedia. Kenn ich nun zwei Soundkarten gleichzeitig unter Windows 98 SE betreiben. Kann ich irgendwie einstellen, welche Soundkarte gerade verwendet werden soll. (W. Lampe)

Grundsätzlich lassen sich mehrere Soundkarten unter Windows betreiben. Ich hatte sogar schon einmal drei Soundkarten in einen PC eingebaut, allerdings noch unter Windows 95 (Soundblaster Live, Maestro 32/96 und der Soundteil meiner Video-Capture-Karte). Das hat unter Normal-Windows wunderbar funktioniert; denn da kann man in der Systemsteuerung unter »Multimedia« einstellen, welches WAV-Gerät benutzt werden soll. Spiele mit DirectX müssen allerdings die Soundauswahl selber bereitstellen; zumindest wusste ich keine Einstellung, wo man die Soundkarte für DirectX wählen kann.

## So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den  
Mysterien der PC-Technik auf der  
Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im  
Hardware-Frust?  
Schreiben Sie uns; wir versuchen  
Ihre Fragen in der nächsten  
Ausgabe unterzubringen.

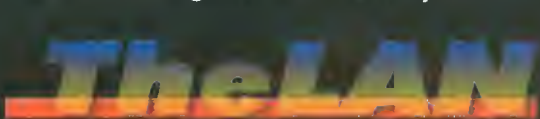
Unsere Adresse:  
Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Stichwort: »Technik-Treffer«  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie die E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,  
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

# LAN-PLAYER

Wie gewohnt gibt's auf dieser Seite im LAN-PLAYER durch unsere Zusammenarbeit mit PlanetLAN alle grösseren LAN-Party Termine.



Gegen Ende des Jahres planen drei der erfahrensten Organisatoren Deutschlands eine gemeinsame LAN-Party mit über 1000 Teilnehmern. Die Teams vom Großen Beben, der Gaming Website GamesUnit.de und der Lanparty Hude wollen die Party unter dem

Motto »Klasse statt Masse« veranstalten. Gemäß ihren Plänen haben sie dem Gemeinschaftsprojekt den schlichten aber durchaus aussagekräftigen Namen »TheLAN« gegeben. Auf PlanetLAN gibt es bereits ein Interview mit den Organisatoren. [www.thelan.de](http://www.thelan.de)

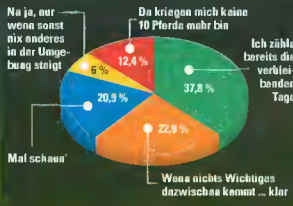


Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte von unseren Partnern PlanetLAN mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen finden Sie unter [www.planetlan.de](http://www.planetlan.de)

## Umfrage zur Dark Breed

Bist Du bei der nächsten Dark-Breed-LAN-Party wieder dabei?

(Quelle: PlanetLAN Party-Bewertungssystem)



## Wichtige LAN-Party-Termine

von September bis November 2000

| Nr. | Datum      | Party                        | Ort           | Gäste | URL  |
|-----|------------|------------------------------|---------------|-------|--|
| 1.  | 08.09.2000 | From Dusk till D@wn I        | Mörlenbach    | 250   | <a href="http://fdd2k.virtualave.net">http://fdd2k.virtualave.net</a>                              |
| 2.  | 08.09.2000 | Fraxpo Dasselbrucher         | Celle         | 500   | <a href="http://www.fraxpo.de">www.fraxpo.de</a>   |
| 3.  | 08.09.2000 | WDLP - enter again           | Großkötz      | 350   | <a href="http://www.welp.de">www.welp.de</a>   |
| 4.  | 08.09.2000 | AdrianLAN - Experience       | Essen         | 160   | <a href="http://www.zachariaslaci.de/lan">www.zachariaslaci.de/lan</a>                             |
| 5.  | 08.09.2000 | Gi Jahert LAN-Phase IV       | Buchema       | 190   | <a href="http://www.gijahert-1an.de/phaseIV.html">www.gijahert-1an.de/phaseIV.html</a>             |
| 6.  | 09.09.2000 | 1. Hasenjagd Kempten         | Cam, us       | 200   | <a href="http://www.die-hasen-und-mehr.de">www.die-hasen-und-mehr.de</a>                           |
| 7.  | 09.09.2000 | Project LANcraft No.3        | Kevelaer      | 250   | <a href="http://www.lancraft.net">www.lancraft.net</a>   |
| 8.  | 15.09.2000 | Circus Infernus 06/2000      | Appenweier    | 222   | <a href="http://www.circus-infernus.de">www.circus-infernus.de</a>                                 |
| 9.  | 15.09.2000 | LAN-Conference               | Dresden       | 800   | <a href="http://www.lan-conference.de">www.lan-conference.de</a>                                   |
| 10. | 15.09.2000 | Multimadness 9               | Maschen       | 202   | <a href="http://www.multimadness.de">www.multimadness.de</a>                                       |
| 11. | 16.09.2000 | Carbon Caldera Forge         | Schrieding    | 200   | <a href="http://www.tichel-ebn.sar-hessen.de/lan">www.tichel-ebn.sar-hessen.de/lan</a>             |
| 12. | 16.09.2000 | GGG Networksession 7/2000    | Buchum        | 180   | <a href="http://www.gsg-net.de">www.gsg-net.de</a>   |
| 13. | 22.09.2000 | The Frag Generation 2000     | St. Wendel    | 200   | <a href="http://www.globalplayer.de">www.globalplayer.de</a>                                       |
| 14. | 22.09.2000 | FragNight                    | Hamburg       | 300   | <a href="http://www.frag-night.de">www.frag-night.de</a>   |
| 15. | 22.09.2000 | BattleDome                   | Köln          | 600   | <a href="http://www.battledome.de">www.battledome.de</a>   |
| 16. | 29.09.2000 | gamers-world.de LAN-Party II | Hungen/Gießen | 250   | <a href="http://www.gamers-world.de/gwlanparty2.html">www.gamers-world.de/gwlanparty2.html</a>     |
| 17. | 29.09.2000 | Frag Festival                | Philzingen    | 175   | <a href="http://www.frag-festival.de">www.frag-festival.de</a>                                     |
| 18. | 06.10.2000 | Mega-Matrix Party            | Rockenhausen  | 400   | <a href="http://www.cck-online.de">www.cck-online.de</a>   |
| 19. | 06.10.2000 | Sniper Lan                   | Brakei        | 200   | <a href="http://sniper-1an.com/team2.de">http://sniper-1an.com/team2.de</a>                        |
| 20. | 13.10.2000 | MilleniumLan                 | Schiffweiler  | 500   | <a href="http://www.milleniumlan.de">www.milleniumlan.de</a>                                       |
| 21. | 27.10.2000 | END of DAYS                  | Celle         | 450   | <a href="http://www.to-est.com/ehd/delam-00/">www.to-est.com/ehd/delam-00/</a>                     |
| 22. | 27.10.2000 | Dog-Wars                     | Duron         | 460   | <a href="http://www.dog-wars.de">www.dog-wars.de</a>   |
| 23. | 03.11.2000 | MillAnium 2000 - Chapter Two | Rüsselsheim   | 450   | <a href="http://www.millanum.de">www.millanum.de</a>   |
| 24. | 03.11.2000 | NetAttack                    | Halte         | 200   | <a href="http://www.kto-mueller.de/netattack/index.htm">www.kto-mueller.de/netattack/index.htm</a> |
| 25. | 04.11.2000 | GGG Networksession 8/2000    | Buchum        | 180   | <a href="http://www.gsg-net.de">www.gsg-net.de</a>   |
| 26. | 11.11.2000 | NetWar 2000                  | Metzingen     | 150   | <a href="http://www.netwar2000.de">www.netwar2000.de</a>   |

## PentaLAN 7

Ein gewagtes Projekt startet Ende des Jahres die Firma GameLoft. Es sollen sieben LAN-Partys mit insgesamt 3500 Teilnehmern gleichzeitig in ganz Deutschland stattfinden. Dabei werden die einzelnen Veranstaltungen miteinander verbunden, so dass Spieler aus Hamburg oder München im gleichen Turnier antreten können. Fraglich ist, ob das Projekt bei der Szene ankommt. Es fehlt ein wenig der Szenotreff und schließlich ist die Überwindung geographischer Grenzen durch das Internet kein Problem mehr. PlanetLAN wird selbstverständlich live von den sieben Partys berichten. [www.gameloft.de](http://www.gameloft.de)

## Nur nicht aufhören ...



Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power Drinks. Senden Sie Ihre Teilnahme-karte an die folgende Adresse:

Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Flying Horse  
Aktion 4/2000  
Rosenheimer Str. 148b  
81571 München

Mitbesteller des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 2. Oktober 2000.



# Breaking Normality – Europas größte LAN-Party

**Mit 2200 Teilnehmern wurde erneut der LAN-Party Teilnehmerrekord gebrochen.**

**N**achdem im Dezember letzten Jahres die »Gamers Gathering« mit ihren 1600 Teilnehmern durch diverse Widrigkeiten weitgehend gefloppt war, wurde nun der zweite Versuch gestartet, mehr als 1000 Teilnehmer erfolgreich glücklich zu machen. Als Veranstalter ging dieses Mal der DarkBread e.V. in Kooperation mit der Net-Games AG ins Rennen.

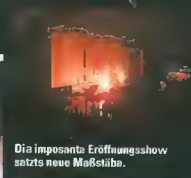
Mit einer Teilnehmerzahl von etwa 2200 Personen sollte diese Veranstaltung in die Annalen eingehen. Gleichzeitig wollten die Organisatoren zeigen, dass es durchaus möglich ist, eine Party in dieser Größenordnung ohne nennenswerte Probleme über die Bühne zu bringen.

Am Freitag, den 28.07.2000, war es dann so weit und über 2000 LAN-Begeisterte standen an den Pforten der Rhein-Main-Hallen in Wiesbaden. Da galt es schon des erste Hindernis zu meistern: Wie kommen all diese Spieler mit ihren Rechnern möglichst problemlos und schnell in die vier angemieteten Hallen? Die Dark-Bread-Organisatoren hatten schon vor mehreren Monaten die so genannte LANcard (eine Art LAN-Party-Einlass-System) eingeführt, die nun ihre Feuertaufe erleben sollte. Der Besucher wird theoretisch anhand einer Identifikationsnummer auf seiner LANcard erkannt und in Sekundenschnel-

Hundert Spieler mussten mehrere Stunden am Einlass warten.



Die imposante Eröffnungsshow setzte neue Maßstäbe.



le wird überprüft, ob er elit genug ist und auch bezahlt hat.

Was sich in der Theorie einfach anhört, erweist sich bekanntlich in der Praxis oft als wesentlich schwieriger und komplizierter. So ließen zwei Probleme die Premiers der LANcard gehörig ins Wasser fallen. Erstens funktionierte die Netzwerkbindung nicht richtig, so dass die einzelnen LANcard-Terminals nicht auf die Datenbank zugreifen konnten. Zweitens fielen diese Terminals selbst sporadisch aus oder gingen überhaupt nicht in Betrieb. Das Resultat waren genervte Gäste und Wartezeiten bis zu drei Stunden – in der LAN-Party-Geschichte sicherlich ein neuer Rekord.

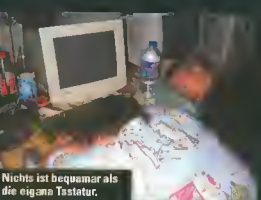
## Strom ein, Post ab

Nach dem missglückten Auftakt kam die Wende jedoch schneller als erwartet: Als um etwa 21 Uhr die offizielle Eröffnung startete, war der Stress beim Einlass schnell vergessen. Es wurde eine fast perfekte Show mit beeindruckenden Licht- und Pyrotechnikeffekten geboten, die unter anderem mit einem Videorückblick der DarkBread 99 aufwertete. Mit tosendem Applaus wurde die Show von den Spielern gefeiert.

Während die »Gamers Gatherings« unter Stromausfällen litt, war die Stromversorgung die große Stärke der »DarkBreads«. Im Verlauf der ganzen Veranstaltung gab es nicht einen nennenswerten Stromausfall und so kassierten die DarkBread-Organisatoren auch hier einen dicken Pluspunkt. Enttäuschend war jedoch das Netzwerk. Es war in vielen Sitzblöcken sehr instabil und teilweise zu langsam. Das lag zum größten Teil an der falsch gewählten Struktur, die ebenfalls für Besucher unangenehm war, da man sämtliche Rechner in der Netzwerkumgebung sehen konnte. Jedoch wurde die Kapazität der teuren Cabletron-Netzwerkhardware überfordert.

Unter diesem Problem litten besonders diejenigen Spieler, die extra wegen der Turniere angereist waren. So fingen die Turniere

Alelle in Halle Eins zockten sich circa 800 Spieler ins Dilemma.



erst einen Tag später an und wurden teilweise nicht zu Ende gespielt.

## Es geht voran

In punkto Stimmung mussten trotz der Probleme kaum Abstriche gemacht werden. So ziemlich jedes bekannte Gesicht aus der LAN- und Gaming-Szene war auf der DarkBread irgendwo zu finden. Wer also Netzwerk-Schwierigkeiten hatte, dem bot sich genügend Zeit an der Cocktailbar abzuheuern.

Im Nachhinein erfüllte die DarkBread sicherlich nicht alle Erwartungen, die die Szene stellte. Zum Glück wurden die Fehler der Gamers Gathering nicht wiederholt. Es gab keine mehrstündigen Stromausfälle und die Temperatur war auch angenehmer als in der Tüftlertrube der Gamers Gathering. Würde man die Vorteile der beiden Partys vereinen, dann wäre man von einer perfekten Veranstaltung in dieser Größenordnung nicht mehr weit entfernt. (Michael Wegner/tw/r)



Missglückte Premiere: Die LANcard.



# WALLPAPERS

**Wallpaper – das heißt auf Deutsch soviel wie Tapete. »Tape-ten« wiederum gibt es mittlerweile auch für Computer. Sprachpuristen wie unser Roland sprechen auch von »Bildschirmhintergründen«.**

**A**ber wie auch immer Sie die bunten Bilder nennen wollen, sicherlich verschönern sie auch Ihren Monitor, oder? Und falls nicht – nun, da hätten wir hier eine äußerst interessante Quelle.

Denn zwar gibt es im Internet eine übersehbare Anzahl von Websites, von denen Sie sich solche Wallpapers herunterladen können, doch werden Sie dort in aller Regel nichts finden, was sich auf Computerspiele bezieht. Sites von Spieleherstellern wiederum sind zwar durchaus des Öfteren wallpaperhaltig, allerdings muss man sich unter Umständen auf eine lange und ermüdende Suche begeben, bevor man das findet, was man gerne hätte.

Die Lösung dieses Dilemmas hält [www.gamewallpapers.com](http://www.gamewallpapers.com) parat: ungefähr 750 Motive im Format 1024 x 768 zu Gassenfegern wie »Warcraft 3«, »Diablo 2« und »Icewind Dale« – aber auch zu unbekannten Titeln wie »Divinity« oder »Techno Mage«. Hinzu kommen noch weitere 150



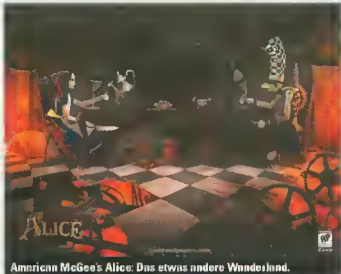
Henry Muid F.A.K.K. 2: Na, ist das nicht mal ein hübsches Mosketten für die schöne Julie?

außerordentlich ansprechende Grafiken, die sich nicht speziell auf Spiele beziehen (zumeist Fantasy- oder SF-Themen). Und alles auf einem Haufen, wie gesagt – nur ein Suchsystem hätte Homepage-Eigner Nico Zweers ruhig einbauen können, denn bislang steht dort noch alles wild durcheinander. Na ja, aber vermutlich kann man nicht alles haben... (jn)

Hier ein Beispiel für ein nicht spininbezogenes Wallpaper: Der Künstler heißt Craig Mullins und betreibt seine Homepage unter [www.goodbrash.com](http://www.goodbrash.com)



[gamewallpapers.com](http://gamewallpapers.com)



American McGee's Alice: Das etwas andere Wunderland.



Natürlich, unsere Freundin ist noch in mehrfachen Ausföhrung dabei!

A vertical comic book illustration on the left side of the cover. It depicts two characters against a blue background with white lightning bolts. The top character is a large, muscular figure with a yellow and orange suit, appearing to be in a dynamic pose. The bottom character is a younger person with blonde hair, green eyes, and a green tunic with a long orange sash, looking upwards with a determined expression.

# BATTLE CHASERS

## Die Fantasy-Saga beginnt!

Heft 1, ab 09. September  
überall im Handel.

60 Seiten, DM 6,90

# DUNGEONS & DRAGONS DIABLO 2 ABENTEUERSPIEL

Ein Weg, der in eine Richtung führt, der lässt sich in aller Regel auch andersherum beschreiten. Das dürfte sich Blizzard gedacht haben und drehte daher den sattem bekannten Speiß einmal um ...

**D**as Ergebnis dieser Operation ist der welterste Fall, bei dem ein Computertitel als Lizenzgeber für ein Pen&Paper-Rollenspiel fungiert – normalerweise kennt man diese Verbindung ja nur in umgekehrter Weise.

Als Lieferant des Regelwerks fungiert niemand Geringerer als Wizards of the Coast mit »Dungeons & Dragons«. Aber keine Bange, natürlich wurden die umfänglichen D&D-Wälzer kräftig eingedampft (bis sie in einer 32-seitigen Broschüre Platz fanden), und zudem an den Diablo-Hintergrund angepasst. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass die Spieldesigner es schafften, den besonderen Reiz des Originals in Bezug auf die zufallsgenerierten Verläufe zu erhalten. So oft Sie also eine bestimmte Mission auch spielen, Sie wissen auch hier vorher nie genau, was Sie erwartet! Und das funktioniert so: Im Lieferumfang enthalten sind zwölf bedruckte



Barbar, geh du vorne – wir anderen kommen dann auch ... (Zinnfiguren sind nicht im Spiel enthalten)

Pappkartons, aus denen Sie jeweils bis zu fünf vorgestanzte Räume oder Korridore herausdrücken können. Genau genommen sogar doppelt so viele, denn die Kartons sind beidseitig bedruckt.

Diese werden nun nach Zufallskriterien aneinander gelegt, und zwar immer dann, wenn einer der mitspielenden Charaktere eine Tür öffnet. Unter bestimmten Umständen kommen besondere oder gar die sogenannten Quest-Räume an die Reihe. Und wenn ein solches Areal erfolgreich absolviert wurde, gilt die Mission ebenfalls als geschafft. Auch die Monsterbegegnungen sowie die Schätze werden ausgewürfelt. Letzten Endes haben wir es hier also mit der Hack-and-Slay-Version des traditionellen Gruppenrollenspiels zu tun.

Im Übrigen funktioniert es durchaus wie von der einen oder anderen Seite her gewohnt: Es gibt einen Spielleiter und mehrere Mitspieler. Ersterer gebietet über eine mitgelieferte, sechsteilige Kampagne, die er seinen Schützlingen (die sich stilschlech als Barbar, Amazone, Zauberin, Necromancer oder Paladin in den Kampf werfen können) Stück für

Stück näher bringt – von der Atmosphäre her erinnert das sehr an die Vorlage, wo man ja auch von einem Dorf (beziehungsweise Basislager) ausgehend seine Teilaufgaben erledigt.

Andererseits hat der Meister hier wesentlich weniger Arbeit als seine übrigen Pen&Paper-Kollegen. Er muss sich nämlich nach Abschluss der Instant-Kampagne im Prinzip nur einen grundsätzlichen Vorwand für weitere Abenteuer ausdenken und vielleicht noch eine grobe Landkarte malen. Bei den traditionellen Rollenspielen hingegen wird von ihm doch eine regelrechte, gut durchdachte Geschichte erwartet.

Die Packung beinhaltet ein Regelheft (32 Seiten), ein »Questbook« mit der Fertig-Kampagne (48 Seiten), einen Tabellenschirm für den Spielleiter, sechs verschiedene Würfel, etliche Pappchips als Spielfiguren, die oben erwähnten Räume und Korridore sowie die benötigten Charakterbögen (sollten vor Spielbeginn kopiert werden). Bis zu 6 Personen einschließlich Dungeon Master können mitmachen, und die Zeitangabe der Hersteller (30 Minuten pro Partie) halten wir doch für leicht untertrieben ... (jn)

## Bezug

Generell haben Sie zwei Möglichkeiten, wenn Sie sich das Spiel zulegen möchten: Die englische Version ist in der »Diablo 2 Collector's Edition« enthalten, eine Sonderausgabe des Computerspiels, welche bei Importspele-Händlern im Sortiment ist oder direkt aus den USA bezogen werden kann. Dieser Spaß ist freilich nicht billig: Mit 150 bis 200 Mark müssen Sie schon rechnen, dafür bekommen Sie allerdings zusätzlich das Computerspiel, eine Audio-CD mit dem Diablo 2 Soundtrack sowie eine DVD mit den Videoszenen. Die deutsche Fassung ist bei Amigo Spiel + Freizeit GmbH erschienen (erhältlich auch in gewöhnlichen Spielwarenläden) und beschränkt sich auf das Pen&Paper-Rollenspiel. Deshalb kostet sie auch nur etwa 60 Mark. Keine von beiden Fassungen enthält die auf dem Foto erkennbaren Zinnfiguren; diese werden von Wizards of the Coast produziert und separat auf den Markt gebracht – natürlich kommen Sie auch ohne die Zinnsoldaten zurecht: die Packung beinhaltet alle zum Spielen benötigten Teile. Die Figurensätze enthalten jeweils sechs Exemplare, zu haben zum Gegenwert von circa 42 Goldstücken ...



# Schnelle Nummer



[www.quickgames.de](http://www.quickgames.de)

Lust auf einen Quickie? Dann bist Du bei uns genau richtig.  
Hier findest Du heiße Spiele für die schnelle Nummer  
zwischendurch.

Besser und schneller kann man sich nicht befriedigen.  
Hole Dir den Kick für den absoluten Höhepunkt!



# SURFBRETT

Ein Forum für Kurzgeschichten ■ Ein Ring für Knete-Ringer ■ Eine Reise in die Urzeit der Adventures ■ Die Raketen der Companeros ■ Auf ins All

**Öfter mal was Neues:** Kaum wurde diese feine Rubrik dem Fetisch angegliedert, schon wechselt auch der verantwortliche Betreuer. Doch nicht an unserem Heiden Roland liegt es, dass er das Surfbrett in den Schrank stellen muss. Er blies nicht zu heftig auf dem Horn, auch ist er nicht den Feindeshorden erlegen. Nein, an anderer Stelle in unserem Future-Königreich wird er künftig regieren, und Ihr, oh Volk, Ihr müsst nun mit mir vorlieb nehmen!

## Literatur-Cafe

Na ja, warum auch nicht – zumindest die Schriftsteller unter Ihnen werden gleich Grund haben, mir zuzuhören, denn was gibt es Schlimmeres, als ständig tolle Kurzgeschichten zu schreiben, die nie irgendwo veröffentlicht werden? Nun, vermutlich wäre ein Zahnarztbesuch schon schlimmer, der steht aber nicht zu Debatte. Kurzer Sinn der langen Rede: Unter [www.kurzgeschichten.onlinehome.de](http://www.kurzgeschichten.onlinehome.de) naht die Rettung! Storys aller Art finden hier (hoffentlich) ein dankbares Publikum, hübsch geordnet nach Liebe, Leid, Schnaps und Tod – wenn ich's jetzt mal etwas blumig formulieren darf.

## Fight Club



**Celebrity Deathmatch:** Heute hämpt Jerry Garcia (der 1995 verstorbene Lead-Gitarist von Grateful Dead) gegen King Elvis.

Bei MTV gibt's eine gnadenlose Knetfiguren-Schlacht namens »Celebrity Deathmatch«. Der Gag dabei: In den Ring steigen boxende Prominente beziehungsweise ihre gummiartigen Ebenbilder. Legendäre Kämpfe (Hillary Clinton gegen Monica Lewinsky oder Arnold Schwarzenegger gegen Sylvester Stallone) gab es da und mittlerweile ist sogar eine deutsche Version geplant, die im Laufe des Herbstes starten soll. Boris Becker gegen Harald Schmidt – na, wie klingt das? Wer sich schon mal einen Vorabedruck verschaffen will, sollte [www.mtv.com/sendme.tln?page=/mtv/tubecan/animation/deathmatch](http://www.mtv.com/sendme.tln?page=/mtv/tubecan/animation/deathmatch) anwählen. Da kann man aktuelle und klassische Fights per Realplayer anschauen.

## Als die Spiele laufen lernten

Für alle, die sich über die Zork-Spiele auf unserer Heft-CD der Augustausgabe mächtig gefreut haben, hier noch ein bisschen Nachschub: Scott Adams und seine Firma Adventure International sind wohl die Pioniere überhaupt, was Abenteuerspiele angeht. Sieht man schon daran, dass Adventure International bereits 1985 (!) Bankrott ging.



Die (nicht ganz vollständige) Adams-Family – hm, ist offensichtlich wirklich schon lennige her...

Nichtsdetrotz sind diese frühen Perlen (zum Beispiel »Pirate Adventure«, »Sorcerer of Claymorgue Castle« oder »Adventureland«) per Download unter [www.msadams.com](http://www.msadams.com) erhältlich, auf der Website des Meisters selbst also. Scott gibt die Software umsonst her, bittet allerdings bei der Gelegenheit um eine milde Gabe – und verrät außerdem, dass er derzeit an einem neuen Werk namens »Return to Pirate Island 2« strickt!

## Das Trenchcoat-Archiv

Verschwürungen sind doch immer noch eine wunderbarer Zeitvertreib, oder etwa nicht? Ganz besonders dann, wenn sie auch noch vollkommen wahr und real sind. Das »National Security Archive« der George-Washing-



Aho da sind sie, die Atomruheten auf Kuba

ton-Universität in Washington [www.gwu.edu/~nsarchiv](http://www.gwu.edu/~nsarchiv) bietet in dieser Hinsicht ungeahnte Einsichten. Ob es um die Verbrechen der Pinochet-Ara in Chile geht, um die aus den frühen 60ern stammenden geheimen US-Pläne zu einem Krieg in Europa oder um die Kuba-Krise: Hier finden kommende Thriller-Autoren mehr Material, als sie jemals verbraten können!

## Funkspruch zu den Sternen

Geben wir es zu, irgendwie wollen wir doch alle unsterblich werden. Eine besonders abgefahren Methode dazu bietet Bentspace [www.bentspace.com](http://www.bentspace.com): Sie füllen ein E-Mail-Formular aus mit einer Botschaft, die aus bis zu tausend Worten bestehen darf, schicken die Nachricht auf die Reise, und Bentspace sendet die Mail dann mit einem Radioteleskop in den Weltraum. 5483 Jahre später könnte Ihr Mail dann im Sonnensystem von Bril-Gort empfangen werden und dort vielleicht zu einem kosmischen Krieg oder zu einer neuen Religion führen. Wer weiß, wer weiß...

Sicher ist hingegen, dass der ganze Spaß normalerweise etwa 11 Dollar kostet (zu bezahlen per Kreditkarte). Während diese Zeilen geschrieben werden, läuft jedoch gerade ein Nulltarif-Sonderangebot. Also, schauen Sie doch mal rein in den galaktischen Nachrichtensender! (jn)



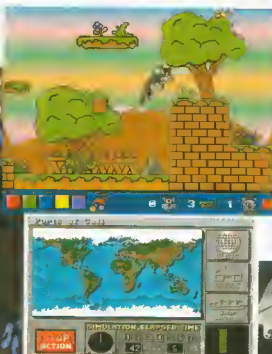
Unser Lautsprecher ins Weltall!

# BIZARRE ANWENDUNG

## AMIGA CLASSIX 2

Hätten Sie Lust, sich auf ein kleines Abenteuer einzulassen? Nein, es geht hier nicht um Adventures (jedenfalls nicht nur), sondern um richtige Abenteuer auf unebenen Stolperpfaden ...

Einige Beispiele der enthaltenen Spiele: Beneath a Steel Sky (rechts), Football (oben), Ports of Call (Mitte), Zixxon (links).



### Amiga Classix 2

- **Hersteller:** epic marketing/ Dark Age Software
- **Preis:** ca. 60 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486/33, 64 MB RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Schöne Stunden für Nostalgiker.
- **Originalitätsfaktor:** Ein Hightech-PC für Lowtech-Spieler? Wenn das nicht original ist!
- **Mögliche Folge:** schaden: Verkaufs- einbrüche für PC-Spiele.
- **Das PC-Player-Fazit:** Nix für neomediocine Grafik-Fanatiker, Wer aber früher mal 'nen Amiga hatte ...



### DISKETTEN WECHSELN

Manchmal werden Sie »Disketten« wechseln müssen – die im Games-Ordner enthaltenen Spiele sind daher gegebenenfalls in virtuelle »Disketten« aufgeteilt. Das per F12 in den Vordergrund zu rufende WinUAE liefert Ihnen unter »Floppies« die passenden Laufwerke dafür – von DF0 bis DF3: (die Laufwerksbezeichnungen unter AmigaOS). Hier können Sie die Disketten wechseln, und zwar vorzugsweise in DF0, die dies von allen Spielen unterstützt wird. Der »Create blank Floppy«-Button ermöglicht Ihnen die bequeme Erstellung eigener Leerdisketten (kann zum Speichern erforderlich sein). Achten Sie darauf, dass hier nicht der komplette Windows-Pfad angezeigt wird! WinUAE benötigt die Angaben im Format »Games\Name\devirtuellerDisk.ADF«. Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie unter WinUAE-Misc den Duit-Button.

Wir haben einige Titel ausprobiert, darunter die Seehandels-Simulation »Ports of Call« und das Cyberpunk-Adventure »Beneath a Steel Sky«.

Das Adventure zeigte sich anfangs zickig, machte aber keinen Ärger mehr, nachdem wir auf die Idee mit dem Schreibschutz gekommen waren. Bei der Simulation arbeitete die englische Fassung auf Anhieb, die deutsche Version verweigerte jedoch rigoros und trotz aller Tricks das Abspeichern.

Und so werden Sie sicherlich immer wieder mal vor Probleme gestellt, die Sie auf die eine oder andere Art und Weise lösen müssen. Aber wir können Ihnen versprechen, dass es sich lohnt, denn tatsächlich waren die alten Amiga-Spiele gar nicht so übel! Unter [www.back2roots.org](http://www.back2roots.org) finden Sie übrigens weitere Infos zu Emulatoren. (J)

**Obwohl, so richtig uneben sind sie ja nicht, aber waghalsig genug für jemanden, der vorher noch nie mit Emulatoren zu tun hatte.**

Der langen Vorrede kurzer Sinn: Auf dieser CD finden Sie sage und schreibe 270 klassische Amiga-Spiele, darunter auch etwa 30 ehemals kommerzielle Perlen. Und die Hersteller verweisen ausdrücklich darauf, dass alles seine legale und lizenzierte Richtigkeit hat. In jedem Fall dürften Ihnen Namen wie etwa »Ports of Call«, »Beneath a Steel Sky«, »Aunt Arctic Adventure« oder »Alien Bash 2« selbst heute noch etwas sagen – zumindest, wenn Sie in den seeligen Jahren um 1990 herum einen Amiga Ihr Eigen nannten.

Nun werden Sie sich fragen, was das alles soll, denn schließlich besitzen Sie ja einen PC und lesen eine PC-Zeitschrift, nicht wahr? Tja.

### ABSPEICHERN

Um Abspeichern zu können, kopieren Sie bitte Folgendes auf Ihre Festplatte: den Configurations-Ordner, den Display-Drive-Ordner, das Games-Verzeichnis sowie Kickrom, Kick30.rom und WinUAE.exe. Annullieren Sie anschließend den Schreibschutz aller Dateien im Games-Verzeichnis. Nun können Sie den Emulator WinUAE von der Festplatte aus starten und sollten normalerweise in der Lage sein, ohne weitere Probleme zu speichern – Ausnahmen bestätigen die Regel.

an dieser Stelle kommt »WinUAE« ins Spiel, ein Emulator, der Ihrem Rechner quasi vorgaukelt, er sei ein Amiga – und dieses Programm, Sie ahnen es schon, befindet sich mit auf der CD. Ja, mehr noch: Alle 270 Spiele sind komfortabel darin eingebunden und können durch einen simplen Mausklick gestartet werden. Theoretisch zumindest, denn wir versprechen Ihnen ja ein Abenteuer, erinnern Sie sich?

### Das Abenteuer

Zunächst einmal lässt sich natürlich auf der CD nicht speichern, weshalb Teile der Scheibe auf die Festplatte kopiert werden sollten (mehr dazu im Kapitel »Abspeichern«). Sodann erhalten alle per Windows von der CD kopierten Files ja grundsätzlich einen eingeschalteten Schreibschutz, den Sie deaktivieren müssen (Rechtsklick, dann auf Eigenschaften gehen), um damit eine wesentliche Fehlerquelle auszuschalten. Nichtsdestotrotz werden Sie über kurz oder lang nicht umhin kommen, sich mit dem Emulator und seinen diversen Einstellmöglichkeiten etwas näher zu befassen.

### »270 Mal Amiga-Spaß«



# STEFFIS MAILBOX

**War die Wertung von »Diablo 2« zu hoch? Die von »Deus Ex« zu niedrig? Wer braucht GeForce-2-Karten? Lesen Sie weiter!**

## ■ LAYOUT-LOB

Das Layout, welches Ihr jetzt habt (Ausgabe 9/2000), ist das bis dato beste: klar und übersichtlich, ohne Überladung durch Rähmchen, unnötige Linien und keine kreuz und quer verstreuten Bilder. Deswegen hoffe ich, dass der Vorschlag auf Seite 212 in der letzten Ausgabe nicht ernst gemeint ist. Der würde die schöne Ordnung nämlich wieder zerstören. Das mag auf dem Bildschirm ja ganz nett aussehen, aber im fertigen Heft überschneiden sich dann vielleicht zwei Bilder direkt im Falz und überlagern sich gegenseitig. Das ist natürlich nur meine Meinung als Übersichts-Fanatiker. Es erstaunte mich allerdings, dass Euer Layout-Team aus nur zwei Leuten besteht – Respekt! Was ich übrigens beispielsweise gut finde, sind Schriftart und Hintergrund. Bei manchen Zeitschriften hat man den Eindruck, als würden die Redakteure ihren Text in der fertigen Zeitschrift gar nicht mehr kontrollieren, was ihnen bei dunkelblau oder blau, oder bei einem Satz mitten im Bild auch recht schwer fallen würde. (Martin Reich)

Unsere Layouterinnen liefern nach diesem Mega-Loth den ganzen Tag freudestrahlend im Verlag herum – merci! Der von Dir angesprochene »Vorschlag« erschien als Doppelseite 18 und 19 schon in der vorletzten PC Player.

## ■ DIABLO 2 - HYPE?

Meiner Meinung nach habt Ihr beim »Diablo 2«-Test gegen Euer altes Motto »No Hype« verstoßen. Ich bin der Ansicht, dass das Spiel von Euch zu gut bewertet wurde. Die Grafik ist durch die niedrige Auflösung auf großen Monitoren schon fast eine Zumutung. Aber nicht nur die geringe Auflösung stört, auch die Animationen der Figuren sind schlecht. Mein Held schwebt über den Boden (manchmal sogar rückwärts), die Gegner bewegen sich unrealistisch. Die Speicherfunktion im Einzelspieler-Modus ist sehr schlecht. Man kann nicht zwischen einer Quest abspeichern. Schon besuchte Dungeons sind wieder gefüllt, selbst wichtige Gegner wieder da. Das battle.net ist zurzeit nur ein besserer Diablo-Chatraum – als ob Blizzard nicht mit einer solch hohen Resonanz gerechnet hätte. Im Solospieler-Modus ist bei mir (leider) kein hoher Suchtfaktor vorhanden. »Planescape: Torment« hat mich für längere Zeit an den PC gefesselt, denn mit den Nahkämpfen von Diablo 2 ist der ganze Spielablauf etwas zu simpel und die so gut wie nicht vorhandene Story dämpft den Spaß noch ein bisschen. In

Bezug auf Spielspaß im Einzelspieler-Modus sollte Torment eigentlich besser als Diablo 2 abschneiden. Die Story ist um Längen besser, die Nicht-Spieler-Charaktere sind viel, viel, viel detaillierter ausgearbeitet, die Grafik spricht mich auch mehr an. Nur der Sammel-Suchtfaktor fehlt etwas, dafür besteht der Reiz zum Weiterspielen darin, in der Geschichte weiterzukommen oder neue Sub-Plots kennen zu lernen. Ach ja, die Speicher-möglichkeiten sind auch besser, die Automap ebenso. (Holger Lange)

»Planescape: Torment« und »Diablo 2« lassen sich nicht miteinander vergleichen. Torment ist kein Actiontitel mit Rollenspiel-Elementen, sondern ein luperreines Rollenspiel mit herausragender Story. Durch seine leichtere Zugänglichkeit und den angesprochenen Sammelfaktor spricht Diablo 2 dafür einen weit größeren Spielerkreis an, der im battle.net noch lange Spaß haben wird. Wenn es denn funktioniert – mehr darüber im Bericht auf Seite 48. Wertungstechnisch trennt die beiden Titel gerade mal ein Pünktchen. Die Grafik, nun ja – besonders detailliert ist sie nicht unbedingt, aber das macht das Spiel nicht schlechter. Erinnerst Du Dich an »Tetris«? Der Speicher-Modus ist in der Redaktion kein Problem: Roland und Joe speichern meistens nur einmal pro Sitzung – wann sie den PC ausschalten. Schon mal überlegt, ob das erneute Auftauchen der Monster nicht einfach eine Design-Entscheidung von Blizzard gewesen sein könnte? Dauerndes Speichern nimmt nämlich gerade bei einem Action-Titel viel von der Spannung.



Diablo 2: Miese Grafik, miese Speichermöglichkeiten, schlechte Story? Und eine zu hohe Wertung?



Unsere Mail-Adresse:

**mailbox@pcplayer.de**

per Post:

Future Verlag GmbH,  
PC Player, Steffis Mailbox,  
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

## ■ DIABLO 2 GEGEN DEUS EX

Ich muss mal eine Mail zum besten Spiel, das ich seit »Outcast« und »Half-Life« gespielt habe, schreiben: »Deus Ex«. Eurer Wertung stimme ich voll und ganz zu, hätte sogar noch mehr, etwa 93 Punkte, vergeben. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles: Interaktion, Bewegungs-/Entscheidungs-/Handlungsfreiheit, Spannung, der Mix zwischen Taktik und Action sowie Handlung und Charaktere. Nur in einer Hinsicht kann ich Euch ganz und gar nicht zustimmen: Wenn Du in seinem Meinungskasten Deus Ex tatsächlich mit »Diablo 2« vergleicht, kann die Entscheidung unter objektiven Gesichtspunkten eigentlich nur für das zuerst genannte Spiel fallen. Ich habe beide gespielt: Eine perfekt arrangierte, clevere und intelligente Spielwelt gegen ein sinnloses, dumpfes, monotones Rummelklo. Nichts gegen Diablo-Spieler, im battle.net ist das bestimmt ganz nett, das ist aber auch der einzige Vorteil gegenüber Deus Ex. Mal sehen, wie die Half-Life-Macher auf diese Herausforderung antworten werden. Ich bin auch auf »Outcast 2« schon ganz gespannt. (Bernhard Funck)

## ADVENTURE-SCHÄTZE

Ich finde es genial, dass Ihr einige alte Infocom-Sachen auf Eura CD gepresst habt. Als C64-Veteran war ich gerührt. Könnt Ihr so was öfter machen? Mein Wunsch wäre es, alle Infocom-Adventures zu bekommen. (Fred Stöfel)

Das können wir bei Infocom-Adventures nicht versprechen. Aber unser Abenteuer-Experte Roland empfiehlt Dir, mal nach den »Lost Treasures of Infocom« auf [www.ebay.de](http://www.ebay.de) oder anderen Versteigerungsseiten zu suchen. Die zweiteilige Sammlung enthält alle jemals veröffentlichten Text-Adventures des legendären Herstellers.

Ab 13.9. am  
Kiosk!

# Nur das Beste für Ihre Homepage

Internet-Flatrates: Leistungsvergleich der neuen, preisvariablen Verbindungen mit den Fixpreisanbietern. WAP für jedermann – Teil 1: Zukunftsweisende Technologien für Handys und

Handheld-Computer. Payment-Services: So kommen Sie beim Online-Verkauf zuverlässig an ihr Geld. Digitale Bildwelten: Neuheiten von der photoKina K5In.

www.homepagemagazin.de

HomeP@ge  
10/00 Die perfekte Web-Werkstatt

Kaufberatung Internet zum Festpreis

**Flatrates**  
unter der Lupe

Mit welcher Flatrate Sie bei ISDN, ADSL & Co. wirklich Geld sparen können

**Special** Über 40 Seiten Praxis!  
→ Trickreich: 3D-Bilder für die Homepage  
→ So geht's: Counter auf der Site einbauen

**Im Test** Tuning-Tools fürs Web  
Welche Tools das Surfen im Internet wirklich schneller machen

**Im Test** Webpace-Provider  
Wo Sie kostenlos Platz für Ihre Homepage finden

**3 Vollversionen**

Für Einsteiger: Site bauen mit Filemaker

3 Vollversionen:  
• E-Reader 1.0 für Windows • GIFView 1.1 • NewsletterMaker 1.0  
Kostenlose Software: Eulers 4.2 • Mail Warrior 3 •  
• Pages Mail 1.12 • Vivan Mail 3.0 • GIF Animator Lite 1.0 •  
• WE FTP 1.5.04 • Messenger 4.72 • Iconize 1.34 • Java Live  
Testversionen, Tools & Browser. >  
WE FTP Pro 6.5 • WinFTP

DM 9,50

www.homepagemagazin.de

**Browser:**  
• New: Opera 3.62d  
• Netscape Communicator 4.7d  
• Microsoft Internet Explorer 5.5d

**neuz:**  
shop Pro 4.15d  
icer 1.0

**Kostenlos:**  
• PictureDicer 0.3p  
• Html2txt 1.02  
• Getr

Jetzt teilnehmen und Preise im  
Wert von über 200.000,- DM  
gewinnen!  
Anmelden unter:  
www.homepagemagazin.de  
oder www.giga.de

Fakt ist, dass »Deus Ex« eine höhere Wertung als »Dieblo 2« bekommen hat. Und dass der Einstieg ins Diablo-2-Mittelalter dem Durchschnittsspieler deutlich leichter von der Hand geht als in die Verschwörungs-Szenerie von Deus Ex. Doch leider verkaufen sich intelligent gemachte Titel wie »System Shock 2«, »Dutcast« oder »Nomad Soul« nicht besonders gut. Glückwunsch an alle Käufer solcher Spiele: Sie sorgen dafür, dass clevere Spielideen auch in Zukunft nicht aussterben.

## MEHR DATEN, WENIGER KARTEN

Ich fände es ganz toll, wenn Ihr die Test-Datenbank um folgende Funktionen erweitern würdet: a) Es sollte aufgelistet werden, wann für ein Spiel ein Patch auf einer Heft-CD erschienen ist, auch mit der Versionsnummer des Patch. b) Es sollte außerdem aufgelistet werden, wann für ein Spiel ein Demo auf einer Heft-CD erschienen ist.

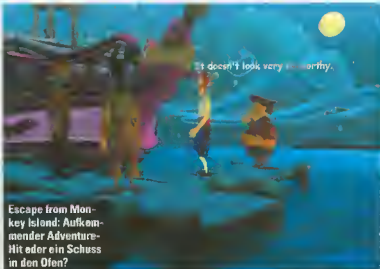
Auf diese Weise bräunte man nicht erst sämtliche Heft-CDs zu durchsuchen, wenn man einen Patch für ein Spiel sucht, das nicht mehr ganz neu ist. Oder einem/einer Freundin/ein bestimmtes Demo zeigen will. Noch eine kleine Bemerkung zu dem Artikel »Der Größenwahn« aus Ausgabe 8/2000. Es scheint mir, die Hersteller von Grafikkarten verlieren langsam die Bodenhaftung. Der glauben die wirklich, die Konsumenten sind bereit, 1000 Mark für eine Karte auszugeben. Mal ehrlich: sooo viel besser sind die neuen Chipsätze ja nun auch wieder nicht. Und in sechs Monaten gehören sie dann doch schon wieder zum alten Eisen, weil es dann wahrscheinlich wieder eine neue Runde im Chip-Karussell gibt. So gesehen, ist die Artikelüberschrift sehr zutreffend. (Fred Marxen)

Kuschalbärchen, liest du mit? Henrik ist ein bei der Programmierung der Test-Datenbank, werde ihm die Anregungen mel weiterleiten. Größenwahn: Klaro, mit einer »eltern« GeForce 256 laufen alle Spiele bestens, und oft gibt es selbst da noch Treiberprobleme. Und noch die wenigsten Titel unterstützen bislang die T&L-Fähigkeiten dieser Karten, spar' Dir lieber das Geld für ein paar gute Spiele.

## HARDWARE IM DETAIL

Könnt Ihr – wenn möglich – immer bei Euren Hardware-Empfehlungen dazu schreiben, in welcher Auflösung dieses Spiel dann auch wirklich läuft? Wenn ich die Empfehlung P3/450, 128 MByte RAM und GeForce lease, rät sel ich immer, ob es auf meinem P2/400 mit 128 MByte RAM und GeForce auch in einer Auflösung von 1024 mal 768 (bei allen Details) richtig laufen wird. Und: Wer ist Volker Schütz? Ich lese die PC erst seit einem Jahr, aber nie hab ich etwas über ihn erzählt (außer natürlich seine Tests, die immer abgefragt werden). (Dominik Rebitzer)

Wir grüßeln im Moment, wie wir die Hardware-Angebot noch transparenter gestalten können. Bitte noch etwas Geduld. Volker Schütz und Alex Brante kamen 1997 zur PC Player und sind noch einer Redaktions-Dienstzeit in Poing im Moment freie Mitarbeiter. Mehr von Volker kannst Du in unserem bald erscheinenden Rollenspiel-Sonderheft lesen.



## LUCASARTS IN NOT?

Könnt Ihr mir erklären, weshalb LucasArts nur eine Fortsetzung nach der anderen oder Spiele im Star-Wars-Universum programmiert? LucasArts hat doch wohl eines der größten Budgets in der Industrie und mit George Lucas als Hintermann die fast einmalige Gelegenheit, auch mal einen Flop zu produzieren, ohne gleich bankrott zu gehen. Sie könnten also mal wieder eine neue, innovative Spielidee auf den Markt bringen und so die ehemals sehr zufriedenen Kunden aus den »guten alten« Zeiten zurückgewinnen, die sie durch einen Star-Wars-Aufschwung nach dem anderen verloren haben. Oder die »Monkey Island«-Serie: Nach Teil zwei hätte Schluss sein sollen, Teil drei war zwar nicht schlecht, passte aber nicht mehr in die Serie. Ich frage mich, wie das mit dem vierten Teil in 3D gehen soll. Meine zweite Frage: Wie viel Geld vom Verkaufspreis eines Spieles erhalten eigentlich die Entwickler, wie viel der Vertrieb und wie viel das Marketing (inklusive CD und Verpackung)? (Dejan Dukerica)

Klar hat LucasArts ein dickes Budget, das euch mal einen Flop zulässt. Denk nur mal an die drögen Strategietitel »Afterlife« und »Rebellion« oder die flauen »Desktop Adventures« mit Indiana Jones. Immerhin gibt es Grund zur Freude: Bioware »Baldur's Gate«, »MDK 2« entwickelt jetzt im Auftrag von LucasArts ein Star-Wars-Rollenspiel. Und »Escape from Monkey Island« sah so schlecht nun wirklich nicht aus, da kommt es viel mehr auf Story und Witze an. Mit geneuen Zahlen können wir leider nicht dienen, sorry – die Software-Hersteller sind da immer sehr verschwiegen. Wir bekommen höchstens mal mit, wie oft sich ein Spiel verkauft hat.

## GEWALT OHNE WERTUNG?

Es mal ein Lob an die ganze Redaktion für die beste PC-Zeitschrift und die kritischen Redakteure. Ich hätte eine Frage: Wäre es möglich, dass Ihr allzu gewaltverherrlichende Spiele nicht bewertet? Ich selber (16 Jahre alt) beobachte nämlich mit Sorge die steigende Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen. Vor allen Dingen an meiner Schule. Die meisten meiner Freunde reden darüber, wie toll »Soldier of Fortune« und Co. doch sind, man könne den Gegnern alles abschießen, wie toll das Blut spritzt und so weiter. Ich habe Angst, dass viele jüngere Konsumenten die PC-Welt nicht mehr von der Realität unterscheiden

können. Eine Konkurrenzzeitschrift hat ja bereits »Messiah« nicht bewertet, sondern nur die subjektive Meinung der Redakteure dargestellt. Wäre toll, wenn Ihr das auch machen könntet. (Tarek Krull)

Wie definiert man Gewalt? Die einen verstehen darunter einen Kopfschuss, die anderen Super Mario, der mit einem Sprung einen Feind unter den Füßen zerquetscht. Wir erwähnen lieber explizit im

Test, wenn ein Spiel nicht in die Hände von jüngeren Spielern gehört – beeinflussen können wir die allerdings auch mit einer fehlenden Wertung nicht. Toll, dass Du Dir aber solche Gedanken macht – vielleicht kannst Du unter Deinen Freunden die Werbetrömmel für ein paar weniger brutale, aber nicht minder spannende Spiele schlagen?

## TRAUMSPIELE

Ich fand euren Artikel »Das ideale Spiel« in der Ausgabe 7/2000 echt toll. Ich hätte da auch eine Idee: Ein Ego-Shooter wie »Soldier of Fortune« mit einer coolen Story, vielen Videos und der an bekannten Orten stattfindende würde, zum Beispiel auf dem Eiffelturm oder am Brandenburger Tor. Das beste wäre, wenn man für jeden Auftrag Geld bekommen würde, je nachdem wie schnell und gut man war – und sich damit Waffen, Munition und so weiter kaufen könnte, indem man in der Ich-Perspektive durch eine Stadt mit Geschäften läuft. (Jennis Kurtz)

Wie war das in der Radiowerbung? »Gibt's schon«, jedenfalls so ähnlich. Schau Dir mal »Deus Ex« an, die finden sich fest alle der von Dir gewünschten Elemente wie bekannte Orte oder coole Story. Die Zwischensequenzen sind allerdings in der Spielgrafik, und Du kennst Deus Ex nicht nur wie einen Shooter, sondern auch wie ein Action-Adventure spielen.

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist:

**mailto:pcplayer@pcp.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH  
Redaktion PC Player  
Steffis Mailbox  
Rosenheimer Str. 145h  
81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



# VORSCHAU

**HERBSTFREUDEN**

## WIR LIEBEN DIE NOVEMBER-NEBEL!

**J**e, die feuchten Schweden geben uns endlich wieder Gelegenheit, unseren Hobbys nachzugehen: Beispielsweise, um gleich mal mit einem ganz dicken solchen anzufangen, dürfte **Baldur's Gate 2** nächsten Monat in den Läden stehen, und dazu muss man kein einziges Wort mehr verlieren. Ausgesprochen nett könnte aber auch **Wizards & Warriors** werden, das neue Rollenspiel von »Wizardry«-Altkaiser D.W. Bradley.

Nun werden die Strategen ganz missgünstig schauen - brauchen sie aber nicht, denn auch für sie ist gesorgt. Etwa mit Interplays **Star Trek: New Worlds**, wo sie die Neutrale Zone erobern dürfen. Ebenfalls für Kosmiker geeignet ist **Reach for the Stars**, das nun wirklich kommen soll. Sagt zumindest unsere redaktionseigene Kristallkugel. Das Gleiche gilt für **Sudden Strike**, sagt zumindest... Ach nein, das Gag hatten wir ja schon. Schließlich noch ein Leckerbissen für entkeimte Krieger, denn auch die ersten beiden Teile von **Heroes Chronicles**, bei dem es sich um vier Mini-Strategicals auf Basis der Engine von »Heroes of Might & Magic 3« handelt, sollen das Licht der Welt erblicken.

Laute mit Sinn für schnelle Bewegungen werden sich hingegen an **Crimeon Skies** erfreuen dürfen, dem Fun-Flieger von Microsoft. Oder auch an **Cold Blood**, einem coolen Action-Adventure um Geheimagenten. Oder gar an **Mercedes Benz Truck Racing**, wo dicke Benze brummig über die Beton-Bahn brettern.



**PC PLAYER**  
**11/2000**  
**ERSCHEINT AM**  
**4. OKTOBER\***

\* Abonnement erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

### PILGER MARTIN

#### ECTS

London, das Herbstmekka der Computerspiele-Industrie: Auch wir pilgern wieder dorthin - genauer gesagt pilgert Martin. Und er pilgert auch nicht wirklich, sondern fliegt, versteht sich. So oder so wird er Ihnen berichten, was sich auf der diesjährigen ECTS an Neuigkeiten bietet. Wir wünschen Martin schon vorab Hals- und Beinbruch sowie quälende Socken.

Huch, wer ist denn das? Wir verraten jetzt nur, dass er ab der nächsten Ausgabe unser Team verstärkt...

### COMMANDER BILL

#### HARTE FAKTEN

Jochens Hardware-Abteilung wird sich mit den entscheidenden Entwicklungen dieser Welt befassen: Er testet MP3-Player und befasst sich außerdem mit neuen Eingabegeräten von Microsoft, darunter dem segnumwobenen »Strategic Command«. Lesen Sie im nächsten Heft, ob das Gerät hält, was es verspricht...

### SCHÜTZE LARA

**EIDOS**  
INTERACTIVE



**TOMB**  
**RAIDER**  
REVELATIONS

#### DIE LARA-FIRMA

Klar, die schiefswütlige Archäologin kennt jeder, aber kennen Sie auch die Firma, die dahinter steckt? Dass Eidos noch andere Mitarbeiter als nur Lara Croft hat und noch weitere bedeutende Spiele außer »Tomb Raider« veröffentlichte, beweisen wir Ihnen im nächsten November.

# FINALE

## DIABLO MEETS BUNDESWEHR



Wer sich mit der deutschen Version von Diablo 2 beschäftigt, ist sich seiner Sache sicher: Die Übersetzer waren vorher alle bei der Bundeswehr beschäftigt; solche Wortverbiegungen werden nur dort fabriziert. Doch selbst das »Amulett der Fertigkeit« oder das »Stink-Schild der Zerstörer« verlassen neben der Kreation, die unser Leser Jochen Wieke entdeckte. Im Grunde überhaupt nicht jugendfrei - aber im Finale ist alles alles erlaubt.

## ENTHÜLLT: DIE ZUKUNFT DER TOMB-RAIDER-REIHE



Adrian Smith ist von den neuen Ideen für die Tomb-Raider-Reihe fest überzeugt.

**S**pieler im festen Glauben, Laras Stern wäre erloschen, werden mit der Ankündigung von »Tomb Raider 5« (siehe Seite 44) eines Besseren belehrt. Und nicht nur das: Wir entlockten Chef-Designer Adrian Smith weltexklusiv geheime Pläne für die Teile sechs bis neun.

### TOMB RAIDER 6 - THE EARLY YEARS

Schon im zarten Alter von vier Jahren unternimmt Lara Croft erste archaische Forschungen. Obwohl der Nachbarsjunge anderes behauptet, sind aber weder im Ziergarten Schätze versteckt noch in Marmis Rocken geheime Botschaften eingeklebt. Steuern Sie Lara auf der Flucht vor ihren Eltern und erleben Sie weitere Gründe für die Achtung der jungen Adeline durch ihren Vater.

### TOMB RAIDER 7 - JUST A SMALL FAVOR



Im Trainingscamp bereitet sich Tobias auf die Weltmeere vor.

Laras erster und einziger Schwarm, der junge Tobias, hält um ihre Hand an. Um seine Liebe zu beweisen, muss er den atlantischen, den pazifischen und den indischen Ozean durchschwimmen. Leiden Sie mit Tobias bei seinem Kampf gegen die Weltmeere. »Nun kann keiner mehr behaupten, dass in die Tomb-Raider-Serie keine neuen Ideen eingeführt wurden.« schwärmt Smith. »Die revolutionäre Decathlon-Steuerung, die uns ein befreundeter Programmierer von ATD günstig verkaufte, garantiert jedem Kunden monatelangen Spielspaß.«

### TOMB RAIDER 8 - THE LAST DRESS FROM DIOR

Lara ist mit ihren 48 Jahren bereits eine reife Frau und es macht ihr immer weniger Spaß, durch feuchte Katakomben zu klettern. Modisches Auftreten und gutes Aussehen werden wieder wichtiger. Leider hat die Ex-Adelige ihr ganzes Vermögen durchgebracht. Begleiten Sie Lara auf ihrer Schnäppchensuche durch exklusive Boutiquen und Kosmetikstudios. Als Höhepunkt ist ein Showdown mit einem Schönheits-Chirurgen geplant. Nur wenn Sie den schändlichen Preistreiber von oben bis unten durchlöchern, operiert er Lara umsonst.

### TOMB RAIDER 9 - A QUESTION OF HONOR

Der neue weibliche Superstar, Marilyn Bardot, behauptet schneller, findiger und filtert zu sein als Lara Croft. Trotz zweier Bypass-Operationen und obwohl in letzter Zeit das Rheuma ganz schön zwackt, beschließt die 76-jährige Lara, sich dieser letzten Herausforderung zu stellen. Belide Damen werden in der Cheops-Pyramide eingeschlossen und sollen den Ausgang finden. Humpeln Sie mit Lara durch die stockdunkle Pyramide und vergessen Sie nicht, mit dem Krückstock auf Barot einzuschlagen, sofern es die Dunkelheit zulässt. »Insbesondere die abwärts verbesserte Grafik-Engine wird in diesem Teil grandiose Effekte garantieren. Ein erneuter Quantensprung.« verspricht uns Smith schon heute. Wir können es kaum noch erwarten. (uh)

## SPIELETESTEN, EIN VERGNÜGEN?

Ständig behaupten unschuldige Leser, wir hätten doch einen »Traumjob« und sie könnten sich gar nichts Schöneres vorstellen. Doch die Schattenseiten unseres Berufes kennen sie nicht. Hier schonungslos im Bild: Das Elend, welches Udo bei einem Spieltest in der vorliegenden Ausgabe in seinen Bann schlug. 40 Grad Hitze im Großraumbüro, eine Klimaanlage gibt es nicht, und die Level/Disziplinen nehmen kein Ende. Raten Sie mal: Welches Spiel wurde getestet?

- a) Heavy Metal F.A.K.K. 2
- b) Gib's mir, Baby, Teil 2
- c) Sydney 2000



Hoffmann im Tal der Leiden.



»Ich komme mir so klein und unbedeutend vor - wenn ich wo hinpisse, interessiert das keine Sau.«

titikis MS-Spieldose

Die größte Spiele-Compilation der Welt!

# Die Pyramide®



Futter für Ihren PC!

20-



20-DM

unveränderte Preisempfehlung



20-DM

unveränderte Preisempfehlung



20-DM

unveränderte Preisempfehlung

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt, Wegert, real-Marktkauf, dhl, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Atco, sowie im gutsortierten Fachhandel.

[www.software-pyramide.de](http://www.software-pyramide.de)

**ak tronic**  
SOFTWARE & SERVICES

freecall

INFO-LINE: 0800/ 25 25 800



# Nie mehr Single!

## DualHead™



## Millennium G450

2D/3D-, DVD- und Video-Perfektionismus von Matrox + DualHead

Die einzigartige **DualHead (DH)** Funktion von Matrox bietet Ihnen diverse Multi-Monitor-Lösungen mit folgenden Darstellungsmodi: • DH Multi-Display • DH DVDMAX • DH Zoom • DH Clone • DH TV-Out

Innovative Matrox G450-Chiptechnologie • High-Performance 256-Bit DualBus • TV-Out onboard • ultraschneller 32 MB DDR Bildspeicher • 2ter RAMDAC im Chip • High-Quality DVD Playback • Vibrant Colour Quality\* • echtes DirectX Environment Mapped Bump Mapping • vollständiger Treibersupport • inklusive folgender Software-Pakete: Micrografx Picture Publisher B, Micrografx Simply 3D 3, Matrox Software DVD Player und vieles mehr.

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 474 0  
Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,24/Min.)  
Technischer Support: 089-614 474 33  
[www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm](http://www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm)

Star Trek® - Amadia (Activision / Paramount)

# matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox